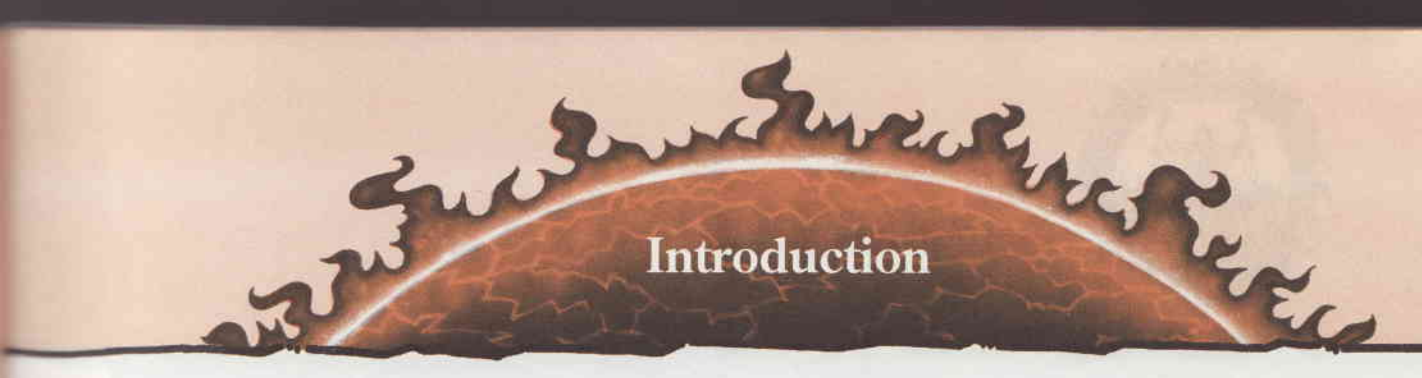


TRIBUS — ESCLAVES

par Bill Slavicsek



Tribus-esclaves est un accessoire pour l'environnement de campagne de DARK SUN™. Il donne des informations sur l'esclavage sur Athas, des descriptions de certaines des tribus importantes qui habitent les contrées désolées, des exemples de la vie dans une tribu et même des conseils sur la manière de créer une nouvelle tribu pour vos campagnes.

Soyez conscient du fait, que DARK SUN est très différent des autres mondes fantastiques. C'est une monde brutal et sans concession, qui récompense l'imprudence par une mort rapide. La vie est précieuse, excitante, dangereuse et très courte. Le monde, Athas, a vu sa nature fondamentale distordue et déformée par des siècles de magie abusive et surabondante. Pour survivre, les races que vous connaissez dans les autres mondes d'AD&D® se sont adaptées à ce monde en entreprenant des modifications bizarres. Pour cette raison, nous vous suggérons de vous familiariser avec la boîte de DARK SUN™ avant de vous plonger dans les informations données dans ce livre.

Ceci dit, Tribus-esclaves offre de nombreuses choses aux Maîtres de Donjon et joueurs déjà impliqués ou prêts à entamer une campagne dans le monde de DARK SUN. Tout d'abord, un exposé au sujet de l'esclavage sur Athas décrit qui sont les esclaves, d'où ils viennent, ce qu'ils font et pour qui ils le font. Il examine également les bénéfices de l'esclavage sur la société athasienne, les esclaves dans les grandes cités et les villages, et l'émergence des rébellions serviles. Une fois ces informations d'environnement connues, vous rencontrerez les tribus d'affranchis qui ont commencé à se faire un nom des Hinterlands à la Mer Pulvérulente. Ces tribus constituent la plus grande partie de ce livre, fournissant aux MD des informations, des paramètres de jeu et des idées d'aventures à utiliser dans leurs campagnes. Un regard sur la vie d'une tribu-esclave typique, orienté sur l'interprétation des personnages, offre une abondance d'idées pour bâtir des aventures. Finalement, un chapitre sur la création de nouvelles tribus donne des conseils aux MD et aux joueurs cherchant à gonfler les rangs des affranchis.

Les informations attendent dans ces pages. Ce que vous et vos joueurs en faites est comme toujours de votre ressort. Maintenant les sables chauds d'Athas vous appellent et les tribus-esclaves se développent sans cesse. La rébellion est sur le point de commencer et elle n'attendra pas que vous soyez prêt. Hâtez-vous ! Le soleil plonge sous l'horizon et qui sait ce qu'un autre jour apportera à cette terre aride ?

La chronique de Daled

Je suis Daled, nain et affranchi (un ex-esclave qui s'est affranchi de ses chaînes) sur ce monde brûlant nommé Athas. Ce que je suis sur le point de partager avec vous a été rassemblé par la ruse, la ténacité et des voyages dangereux. Tout a commencé comme beaucoup de tâches commencent pour un esclave : sur l'ordre de mon maître, dans la lointaine Balic. C'était un patricien de la cité-État, un de ceux de la noblesse privilégiée. Pour garder ses terres, il accepta d'entreprendre un projet qui lui avait été généreusement confié par un arkhonte de haut rang.

Le roi-sorcier de Balic avait un désir de savoir et il entamait constamment des projets de recherche pour satisfaire sa curiosité la plus courante. Comme Athas lui-même, le roi-sorcier de Balic avait soif de beaucoup de choses. Un jour, il y a des cycles de cela, il souhaita en savoir plus sur le nombre croissant de tribus-esclaves ponctuant les contrées désolées. Quand je fus forcé de faire ce travail, cela devint mon focus, ma propre soif.

Regardez autour de vous, regardez ce qu'est Athas ! Chaud et sec, le monde hurle pour que l'eau donneuse de vie nettoie la sueur et le sable. Mourant lentement, il a soif de vitalité et de rajeunissement pour faire croître à nouveau la vie. Brutal et sauvage, il a soif de la tranquillité, de la paix. Mon monde a soif de beaucoup de choses, mais il ne peut trouver de liquide magique qui pourrait étancher et soulager toute ses envies. Il n'y a que la chaleur desséchante, aussi infinie que le désert qui couvre mon monde. Ajoutez à ces soifs, celle d'en savoir plus sur ce monde — desséché par le soleil, balayé par les vents et épuisé par une magie impure.

Des Hinterlands à la Mer Pulvérulente et au-delà, mon monde est une pale gousse flétrie, un souvenir s'évanouissant d'un lieu très différent que peu peuvent même imaginer. Certains disent que, jadis, il y avait tant d'eau qu'elle recouvrait la terre comme le fait le sable aujourd'hui. Tant d'eau ! Qu'es-ce que cela a dû être de ne jamais avoir soif ? Je ne peux même pas évoquer un tel monde dans mes rêves, et



cela n'apporte pas grand chose de souhaiter des choses qui ne seront plus jamais.

Mais une autre soif empoisonne Athas et il y a peut-être une manière d'étancher ce feu qui fait rage. J'appris lentement à son sujet pendant que je m'engageai dans les recherches qui m'étaient présentées. Et, comme les autres soifs d'Athas, celle-ci devint également une partie de moi. Elle brûle la gorge d'Athas dans les arènes de gladiateurs de Draj et dans les fosses des carrières d'Urik. Cette soif est la liberté ; chaque esclave dans tout ce pays souhaite un échantillon de ce goût frais et doux. Combien sont morts pour quelques gouttes de ce précieux liquide ? Combien d'autres mourront encore pour apaiser les lèvres desséchées d'Athas ?

Ne vous méprenez pas. La pratique de l'esclavage fut établie bien avant que vous et moi ne soyons nés dans ces plaines chaudes balayées par les vents. Je ne suis pas sûr que les cités survivraient sans le travail fourni par les bras et les dos forts des esclaves humains, nains et mûls. Et sans les cités, Athas-même pourrait-il perdurer, même dans cette demi-vie à laquelle il se raccroche obstinément ?

Mais en même temps, nous ne pouvons prétendre que la soif de liberté n'existe pas, car à certains moments et en certains lieux elle brûle aussi fort que le soleil de l'après-midi. Certains disent que cette soif embrasera tout Athas, forçant les propriétaires d'esclaves et les rois-sorciers à éteindre les flammes en accordant la liberté à tous les esclaves. Je crois que ces affirmations ne sont rien de plus que des rêves, mais peut-être est-ce ce dont a besoin Athas en ces temps où les soifs inextinguibles sont si nombreuses.

Qui suis-je ? Daled, un esclave qui servit jadis un patricien dans la cité de Balic. Le noble m'apprit à lire et à écrire, me confiant la chronique de ses faits et dires pour qu'ils puissent être transmis à sa famille. Puis il me donna une tâche qui allait devenir mon focus, celle dont je parlai plus haut. Même ma liberté, qui vint de manière inattendue et sans planification, ne m'a pas distrait de cette tâche. Maintenant je suis un affranchi dans une tribu d'affranchis, continuant à apprendre et à conserver tout ce que je peux sur les esclaves qui vivent dans des tribus similaires dans toute la région de Tyr.

Avant de rejoindre ma tribu, j'ai voyagé partout sur la surface brûlée d'Athas. J'ai vu des choses d'une beauté majestueuse et d'une horreur inégalée. J'ai visité des tribus d'affranchis sans nombre, chacune essayant à sa manière de vivre dans les contrées sauvages implacables et impitoyables. J'ai vu des tribus se développer, mais j'en ai vu plus encore mourir.

Ceci est la chronique des choses dont j'ai été témoin ou qui m'ont été racontées au sujet de l'esclavage, des tribus-esclaves et de toutes les pratiques qui leur sont associées. En théorie, je fais cela à la requête du chef de ma tribu, de telle manière que le futur — s'il y en a un — connaisse nos luttes et nos rêves. En vérité, je le fais pour moi, pour satisfaire mon propre besoin impérieux de ce que je comprends à peine.

Les exposés et les descriptions qui suivent ont été recueillis par des années de voyage et des heures sans nombre d'écoute. Ecouter est un art d'esclave, car ceux-ci apprennent à se confondre et à écouter à partir du jour où ils sont entravés, et le propriétaire parle de ce qu'il va faire d'eux avec guère plus de considération que pour une table ou une chaise. Pour le propriétaire, après tout, un bien est un bien. Mais, les auditeurs n'engrangent que ce qu'ils peuvent entendre, et de nombreuses histoires s'amplifient par des narrations successives. Si je crois qu'une grande partie de ce que je présente est vraie, certaines choses peuvent ne plus l'être et certaines ne l'ont jamais été. Ce qui était vrai hier peut être faux aujourd'hui en raison d'un changement soudain dans le vent. C'est la nature de la vie sur Athas — rien n'est éternel sauf le soleil et le sable. Bien sûr, ce qui était faux le sera probablement toujours. Les erreurs ne peuvent être corrigées, mais croyez, s'il-vous-plaît, que les thèmes et conceptions sous-jacents sont corrects, car ils ont survécu à toutes les histoires et, là où ce fut possible, ont résisté à une inspection personnelle.

Une grande partie des informations présentées concerne la soif de liberté dont j'ai parlé car ce besoin premier définit les rêves de tant d'esclaves. J'ai été chargé d'apporté ces rêves à chaque tribu-esclave que je visite. La manière dont les esclaves et leurs tribus répondent, m'en dit un petit peu plus sur Athas et son peuple.

Est-ce que je crois au rêve de la liberté, ou ne fais-je simplement que le servir ? Je ne peux répondre à cela, car sincèrement je ne sais pas. Je sais que j'ai



Introduction



goutté à la liberté et qu'elle est très douce. Je ne désire pas avoir de nouveau soif, en travaillant pour un maître pendant que mon esprit se dessèche sous le chaud soleil de la captivité. Mais est-ce que je crois qu'Athas peut survivre à ce rêve et se réveiller meilleur pour cela ? C'est à quelqu'un d'autre de décider, car moi je ne suis que le chroniqueur et ceci est la chronique des tribus-esclaves d'Athas, qui a constitué mon focus.

Chapitre 2 : L'Esclavage Athasien

L'esclavage existe partout sur Athas. Il se développe dans les cités-États des rois-sorciers. Il fleurit dans les maisons marchandes. Il se prolonge dans les villages éloignés des centres de civilisation. Quasiment toute créature vivante intelligente connait la pratique de capturer, d'élever et de posséder des esclaves. Certains approuvent le système et embrassent complètement ses méthodes et son idéologie. D'autres les ignorent avec le dédain réservé à ce qui est lieux communs et largement accepté. Certains en ont peur, redoutant la menace de la perte de la liberté individuelle, cette chose si ténue pour ceux n'étant pas nés nobles. D'autres vivent cet état de fait, marqués comme des biens et mis au travail pour le bien des cités-États, des arkhontes, des nobles, des marchands et des rois-sorciers. Peu comprennent cette pratique car ce n'est pas nécessaire. L'esclavage existe et cette compréhension est suffisante pour la plupart des gens.

Quelques uns, dont je fais partie, souhaitent connaître les tenants et les aboutissants des choses. Pour connaître les esclaves, nous devons savoir pourquoi ils le sont. Pour comprendre l'esclavage, nous devons comprendre les motivations et les forces qui sous-tendent le système. Avec ces objectifs de savoir et de compréhension à l'esprit, je commence cette chronique par des questions. Quand j'aurai fini, il y aura peut-être des réponses.

Qu'est-ce que l'esclavage ?

L'esclavage athasien est un système dans lequel les individus de toutes les races et de tous les âges de la vie deviennent la propriété des autres. Dans ce système, le propriétaire peut utiliser ou disposer de sa propriété, appelée esclave, selon sa volonté. Les esclaves effectuent les tâches que leurs propriétaires leur donnent, quelles qu'elles soient, et vivent fondamentalement selon le choix de leur propriétaire, dans le confort ou le dénuement.

Mais cette définition n'est satisfaisante que d'un point de vue générique, car l'esclavage reste une entité polymorphe. Ce qui peut être vrai pour un de ses aspects, ne l'est pas forcément pour un autre. Le système s'oriente d'une manière dans une cité, et prend une forme entièrement différente dans une autre. Il prend même des aspects différents dans une même cité, en fonction des propriétaires, des esclaves et des tâches à accomplir. Avec cela à l'esprit, soyez conscient que les coutumes et les situations spécifiques peuvent altérer le visage de l'esclavage d'un lieu à l'autre. Ainsi, ma chronique peut être considérée au mieux comme un large ensemble d'idées générales sur l'institution appelée esclavage.

Dans certaines cités-États, un visiteur peut ne pas être capable de distinguer un homme libre d'un esclave. Dans d'autres, les esclaves sont devenus des choses et sont traités ainsi. Certains esclaves reçoivent des traitements de faveur, vivant mieux qu'un homme libre moyen. D'autres endurent des conditions difficiles et des punitions cruelles en guise de pain quotidien.

Mon expérience personnelle en tant qu'esclave fut aussi unique et universelle que celle de n'importe quel autre. Je faisais ce qu'on me disait de faire et quand on me le disait. Si j'étais un poil trop lent, ou si je montrai un brin de déplaisir devant la tâche que je devais effectuer, je devais endurer toute punition que mon maître ou mon contremaître estimaient appropriée. Je ne peux prétendre avoir été traité mieux ou moins bien par rapport à quelqu'un d'autre dans ma position. En fait, aurai-je été choyé ou maltraité, la situation n'aurait pas été différente — j'étais un bien, marqué et enchaîné par mon maître avec aucune liberté personnelle. C'est la condition de l'esclavage.

Qui sont les esclaves ?

La société athasienne est une société d'esclaves. Ils occupent un rôle central dans les mécanismes économiques et sociaux de ce monde de feu et de sable. Ils viennent de toutes les races et de toutes les classes sociales, bien que ceux qui sont issus des rangs des marchands ou des nobles regagnent généralement leur liberté avec l'aide des pièces de céramique de leurs amis ou famille. Les clercs et les mages se trouvent également rarement en captivité car leurs pouvoirs et leurs capacités leur offrent de nombreuses opportunités de s'échapper.

Les races que l'on trouve le plus fréquemment dans les rangs des esclaves sont les humains, les nains, les demi-géants, les demi-elfes et les mûls. Les elfes, les thri-kreen et les petites-gens sont moins courants, bien que même ces races se retrouvent parfois à travailler dans les champs ou à procu-



rer un amusement exotique dans les arènes de gladiateurs.

Comment ces gens venant de cultures différentes et ayant connu des cheminements si divers se retrouvent ensemble dans la grande marmite de l'esclavage ? Certains y sont nés, filles et fils de générations d'esclaves. D'autres ont été capturés pendant une guerre ou enlevés dans des raids lancés spécifiquement pour regarnir la population d'esclaves d'une cité-État. Enfin, il y a ceux qui ont été vendus en esclavage pour des dettes ou en punition d'un crime quelconque.

Tout le monde peut devenir esclave. Arkhonte ou noble, homme libre ou marchand, riche ou pauvre, les portes de l'esclavage sont grandes ouvertes, laissant entrer toute personne assez infortunée pour passer trop près de leurs mâchoires béantes. Qui sont les esclaves ? Certains disent que nous le sommes tous — la seule différence étant la force de nos liens.

Qui sont les propriétaires ?

Tout homme libre peut posséder des esclaves, et la plupart d'entre eux en ont au moins un pour effectuer les tâches considérées comme trop pénibles ou trop viles pour leur statut social. Les rois-sorciers possèdent des milliers d'esclaves, faisant effectuer chaque tâche concevable par leur travail. Ces nombres importants d'esclaves servent à les réduire au niveau d'une simple propriété. Nombre d'entre eux mènent une existence misérable de travailleur à disposition. Les nobles ont tendance à avoir un grand nombre d'esclaves, mais aucun n'approche les effectifs des armées serviles des rois-sorciers. Les nobles emploient des dizaines de domestiques bien traités, des écuries bien choyées de gladiateurs et des manœuvres sévèrement disciplinés. Les arkhontes, bien qu'ils puissent posséder leurs propres esclaves, ont rarement plus de quelques domestiques et concubines. En fait, ils sont libres d'utiliser la population d'esclaves de la cité. Dès qu'un arkhonte a besoin de muscles pour effectuer une tâche, il puise dans les étables de son roi-sorcier et prend autant d'esclaves qu'il en a besoin.

Les hommes libres, d'un autre côté, peuvent rarement se payer plus d'une poignée de domestiques, selon leurs revenus et leur profession. Les esclaves possédés par les hommes libres endurent rarement





des corvées déplaisantes, comme le travail à la mine ou dans une carrière. En fait, l'esclave d'un homme libre est parmi les mieux traités de tout Athas. Souvent, il travaille aux côtés de son maître, cultivant de petites étendues de terre, travaillant dans des échoppes d'artisan, ou construisant des résidences privés quelque part dans une cité.

Les maisons marchandes possèdent des esclaves pour effectuer les corvées associées au commerce. Lever, empiler et transporter des choses sont les tâches assignées aux esclaves des marchands. Les maisons marchandes qui produisent des biens ont également des échoppes pleines d'artisans esclaves fabriquant des armes, des tissus ou des poteries.

J'ai trouvé une corrélation directe entre la manière dont les maîtres voient leurs esclaves et la manière dont ils les traitent. Ceux qui possèdent un grand nombre d'esclaves tendent à les considérer comme leur propriété, un stock quasiment inépuisable d'outils pour accomplir le travail. Ceux qui n'ont que peu d'esclaves tendent à les connaître personnellement et les traitent habituellement plus comme des personnes. De plus, si un homme libre n'a qu'une poignée d'esclaves à son service, chacun de ces derniers a trop de valeur pour être gaspillé à travers des mauvais traitements ou une surcharge de travail.

Mais n'en concluez pas que certains esclaves ont une vie facile. Même les domestiques les plus en grâce ne peuvent prendre la plus infime décision concernant leurs propres affaires. En fait, ils n'ont pas d'affaires, sauf celles accordées par leurs maitres.

Que font les esclaves ?

Les esclaves rentrent dans plusieurs catégories, qui sont définies par les tâches qu'ils accomplissent. Quelles que soient la catégorie et les tâches spécifiques, les esclaves doivent faire tout ce que leurs maîtres demandent. C'est le propre de l'esclavage. Les catégories les plus courantes d'esclaves sont les artistes et artisans, les concubines et mignons, les domestiques, les fermiers, les gladiateurs, les manœuvres et les soldats. Je parlerai également d'une espèce rare d'esclave, l'érudit contractuel.

Artistes et artisans

Si les arts sont appréciés dans la plupart des cités athasiennes, ils ne sont pas hautement considérés. Les arkhontes, les nobles et même les rois-sorciers apprécient l'art, s'entourant souvent des meilleurs exemples qu'ils puissent trouver. Mais, la création d'une œuvre d'art est considérée comme une tâche laborieuse, et toutes les tâches laborieuses sont confiées aux esclaves.

Comme les arts sont utilisés par les nobles et les autres propriétaires pour impressionner leurs pairs, les esclaves peuvent atteindre un bon niveau de vie en ne démontrant même que des capacités artistiques rudimentaires. Ceux qui excellent dans une activité artistique particulière atteignent une situation de luxe choyé tant qu'ils continuent de produire des créations de style. Bien sûr, le style est une question d'opinion, et la seule qui compte est celle d'un propriétaire. Si le style particulier d'un artiste se démode, il perd son statut de faveur — et peut-être bien plus.

Certains propriétaires possèdent un seul artiste au sein de leur écurie d'esclaves. D'autres disposent d'ateliers entiers remplis d'artisans fabriquant autant de créations que possible aussi bien pour leur amusement personnel que pour le profit. Des exemples d'activité artistique populaire sur tout Athas comprennent le chant, la comédie, la déclamation de poésie, la peinture, la sculpture, la narration d'histoire et la gravure sur os. En plus de ces arts, de nombreux esclaves apprennent à lire et à écrire. Bien qu'en théorie seuls les arkhontes et les nobles soient autorisés à avoir ces talents, sous peine de mort, en pratique ils sont enseignés aux esclaves artistes afin qu'ils puissent assister leurs propriétaires pour leurs archives ou afin que leur capacité à créer des œuvres d'art soit augmentée.

Si les artistes favoris produisent des objets beaux et stylisés, les artisans fabriquent des objets finement faits ou d'autres produits utiles. Certains ateliers d'artisans comprennent des dizaines d'esclaves. Ils sont occupés à fabriquer des pots, des coupes pour boire, des vêtements et même des armures et des armes. Chaque atelier, ainsi que ses artisans, se spécialise dans un type donné d'artisanat, que ce soit la poterie, le tissage, ou le travail du bois ou de la pierre. Ils produisent des armes excellentes, des ob-

jets décorés à la main, en terre, en pierre ou en os, et même des objets en métal, quand ce matériau rare est disponible.

Concubines et mignons

Les concubines sont des esclaves destinées au plaisir physique de leurs propriétaires. Il n'y a pas que des femmes dans ce rôle, auquel cas on peut parler de "mignons". Ces esclaves de plaisir reçoivent un traitement de faveur, car on attend d'eux qu'ils flattent leurs maîtres en retour. Experts dans toutes les formes de plaisir physique, ils emploient des techniques variées pour accomplir leurs obligations intimes.

Des rumeurs persistent au sujet de quelques rois-sorciers qui maintiendraient des sérails remplis de concubines ou de mignons, alors que la plupart des nobles n'en possèdent pas plus d'un ou deux. Ce sont dans les rangs des arkhontes qu'on trouve le plus fréquemment ces serviteurs purement physiques, toujours prêts à satisfaire les besoins de leurs maîtres.

Si de nombreux propriétaires viennent à apprécier leurs esclaves de plaisir et peut-être même à prendre soin d'eux, la plupart les considèrent comme étant à peine plus que des objets attirants. Le fait que les concubines et les mignons soient entraînés à se considérer de la même manière aide à perpétuer cette situation. Il est rare qu'un esclave de plaisir puisse survivre à la liberté, car il n'a que peu de talents utiles à utiliser hors de son existence choyée.

Domestiques

Les domestiques s'occupent des corvées quotidiennes des maisons auxquelles ils sont liés. Cette catégorie d'esclaves sert de cuisinier, de garde d'enfant, de chambellan, de maître d'hôtel, de bonne ou de majordome. Certains rois-sorciers emploient des dizaines et des dizaines de domestiques pour satisfaire les besoins de leur maison, tandis que les arkhontes et les nobliaux peuvent n'en posséder qu'un seul pour effectuer toutes les tâches correspondant à cette catégorie.

De nombreux propriétaires sont devenus si dépendants des domestiques pour le soin de leur maison qu'ils seraient perdus sans eux. Parmi les nobles qui possèdent ce genre d'esclaves, rares sont ceux qui peuvent prendre soin d'eux-mêmes. Ils dépendent d'eux pour la préparation de leurs repas, l'achat de leur nourriture, l'éducation de leurs enfants, la propreté de leurs maisons et même pour s'habiller au début de la journée.

La plupart des nobles sont d'accord sur le fait que les humains et les nains font les meilleurs domestiques. Les deux ont un tempérament à s'appliquer sur des tâches aussi banales, et la plupart sont dignes de confiance ou peuvent au moins être contrôlés par leurs propriétaires. Mais peu de propriétaires emploieraient des membres de n'importe quelle autre race pour travailler si près d'eux. Ni les elfes ni les petites-gens n'inspirent confiance. La plupart des propriétaires auraient peur de se voir servir un bouillon empoisonné avec leur dîner. Et qui souhaiterait tenter de diriger un demi-géant ou un mûl, alors que leur grande force peut être mieux utilisée à d'autres tâches ?

Les esclaves domestiques sont devenus une telle extension de la vie athasienne que peu de nobles peuvent se débrouiller sans eux. La plupart des nobles méprisent ceux de leur classe qui sont si pauvres qu'ils doivent employer leur épouse ou leurs enfants pour les tâches domestiques. Des achats au stockage des provisions, du broyage du grain à la préparation des repas, en passant même par le bien-être physique des maîtres, les tâches assignées aux esclaves domestiques sont devenues si importantes dans les classes supérieures que la noblesse athasienne ne pourrait pas survivre longtemps sans eux.

Fermiers

Chaque cité cultive de grands champs de céréales et élèvent de grands troupeaux d'animaux pour fournir la nourriture et d'autres matériaux à leur population. Au moins la moitié de tous les esclaves d'une cité-État donnée cultivent les champs ou gardent le bétail, tels les carru ou les kitsus. Ces fermiers connaissent le style de vie le plus rigoureux et le plus difficile imaginable — à l'exception peut-être de certains manœuvres comme ceux qui travaillent dans les carrières d'Urik.

Les fermiers doivent labourer la terre, récolter les céréales, désherber les champs, tuer les insectes dangereux avec une régularité éreintante. Pour accomplir ces tâches, ils disposent du strict nécessaire



— juste assez d'eau et de nourriture pour rester en vie. Ce sont des bêtes de somme, traitées plus durement que le bétail dont ils s'occupent.

Les fermiers esclaves de Balic, par exemple, doivent travailler excessivement dur pour garder en vie les troupeaux de kitsus dont ils ont la charge. Ces oiseaux-lézards à l'air étrange sont de petites créatures avec des écailles de couleur sable, des becs garnis de dents et des ailes emplumées faites pour planer. Ces créatures ne sont pas élevées uniquement pour leurs œufs, car leur chair cuite fournit un met particulièrement délicieux. Si un fermier laisse mourir, enlever ou s'échapper un kitsu, il est puni en ayant un lambeau de peau arraché de son corps. Peu d'esclaves survivent à la perte de plus d'une poignée de ces oiseaux-lézards.

A Raam, les fermiers esclaves s'occupent de troupeaux de carru. Ils s'assurent que ces ongulés mangent bien et ont assez d'eau ; ils arrachent même les insectes nichés dans leur fourrure rase. Ces quadrupèdes produisent du lait et de la viande pour la cité-État et un seul carru est considéré comme ayant plus de valeur que l'esclave fermier qui s'en occupe. Le nom de l'animal vient du son qu'il émet par sa trompe nasale qui s'incurve le long de sa tête. Maltraiter un carru ou laisser l'un d'entre eux se blesser avant que son abattage ne soit prévu est un crime grave. Les esclaves qui en ont le soin endurent souvent des punitions terribles pour ces crimes — la mort lente dans les arènes.

D'autres règles strictes gouvernent la vie des fermiers. Aucun esclave agricole ne peut porter la main à sa bouche sans la permission de son contremaître, sous peine d'être battu sévèrement. Si un esclave agricole vole de la nourriture ou de l'eau, il perd une main. Après un second vol, l'esclave, maintenant sans utilité, est mis à mort.

Gladiateurs

Les distractions publiques dans les cités-États d'Athas fournissent une détente momentanée entre les difficultés de la vie quotidienne que la plupart des citoyens endurent. Les spectacles ayant le plus de succès prennent place dans les grandes arènes de gladiateurs, où des esclaves mesurent les uns contre les autres leur force et leurs talents pour l'amusement des masses.

Les arkhontes et les nobles riches possèdent des écuries de gladiateurs hommes et femmes. Ces esclaves sont choisis pour leurs prouesses au combat. La force, l'intelligence, la rapidité et le talent sont les caractéristiques les plus recherchées chez les esclaves gladiateurs. Mais, chaque écurie conserve un petit effectif de recrues exotiques et moins parfaites, utilisées uniquement pour l'amusement qu'elles fourniront.

Si certaines écuries élèvent et entraînent leurs propres gladiateurs, la plupart vont dans les écoles des maisons marchandes pour regarnir leurs effectifs. La Maison Jarko à Balic, par exemple, entretient l'une des meilleures écoles de gladiateurs, et ses esclaves atteignent des prix élevés sur le marché libre. Les esclaves de chez Jarko reçoivent un excellent entraînement et un traitement de faveur ; la plupart se comportent d'ailleurs très bien dans les arènes. A l'inverse, la cité-État de Draj dispose de ses propres équipements d'entraînement où les esclaves sont éduqués en gladiateurs par des leçons cruelles et un dur traitement. Il est intéressant de constater que les gladiateurs de Draj sont aussi recherchés et craints que ceux de la Maison Jarko.

Si tout membre de n'importe quelle race peut être entraîné en tant que gladiateur, une d'entre elles s'est forgée une réputation dans les arènes et les fosses de combat. Les mûls représentent la quintessence du gladiateur. Croisement entre un humain et un nain, le mûl combine le meilleur des deux races en une machine de combat coriace. Aussi grand, habile et rusé qu'un humain, le mûl a également reçu la force et l'endurance des nains. Comme ces derniers, les mûls font montre d'une obstination tenace qui en font des guerriers d'une telle détermination et d'une telle vigueur que peu peuvent se dresser en face d'eux.

Bien sûr, certaines races sont mises dans les fosses de combat juste pour donner une saveur exotique à la monotonie d'une journée de matchs. La foule accourt pour voir un gladiateur thri-kreen ou demi-géant, et même les petites-gens créent une curiosité quand ils apparaissent sur un programme. En de rares occasions, les gladiateurs sont confrontés à une créature des contrées désolées inexplorées. Peu de gens peuvent résister à l'envie de venir voir un mûl affronter un braxat ou un gaj mortel.

Les combats de gladiateurs entraînent des paris, où les nobles comme les hommes libres misent des sommes considérables sur le résultat d'un affrontement donné. Les propriétaires observent les combats dans des loges privées situées très haut dans l'arène, tandis que les moins riches les regardent depuis les gradins populeux. De nombreux parieurs, qu'ils soient arkhontes ou hommes libres, sont vendus en esclavage quand leur gladiateur favori tombe et qu'ils ne peuvent pas payer toutes leurs dettes. Je me suis parfois demandé si un gladiateur en entendant les montants démentiels misés sur lui et sa victoire, n'avait pas envie de perdre juste pour voir le dépit des nobles et des arkhontes qui ont misé sur lui. Malheureusement, aucun gladiateur ayant perdu un match n'a survécu pour que je puisse le lui demander.

Manœuvres

Les manœuvres esclaves endurent peut-être les pires conditions de toutes les catégories, en fonction du travail qu'ils doivent faire et pour qui ils doivent l'accomplir. Ceux qui sont au service d'hommes libres reçoivent généralement le meilleur traitement, car ils représentent un investissement trop important pour être gaspillés sans nécessité. Ceux qui sont sous le fouet des contremaîtres des rois-sorciers travaillent littéralement jusqu'à la mort et sont ensuite remplacés par des petits criminels et des vagabonds condamnés.

Les esclaves employés par des hommes libres travaillent à la construction de maisons, de boutiques ou d'autres bâtiments privés. Ceux qui sont au service des rois travaillent dans des mines dangereuses et dans des carrières profondes, construisent et entretiennent des édifices publics, comme des temples ou des murailles, ou sont même attachés à la réalisation de projets frivoles pour l'amusement ou la grandeur d'un roi-sorcier.

Les esclaves qui travaillent dans les fosses à silex de Nibenay ou les carrières d'obsidienne d'Urik endurent les conditions les plus terribles, mourant souvent en extrayant les précieux matériaux du sol. Ces minerais de première importance nécessitent un coût important — la sueur et le sang des esclaves qui travaillent dans la terre avec leurs muscles, leurs mains et des outils.





Les meilleurs manœuvres viennent des races les plus fortes. Les nains et les demi-géants sont les plus courants, mais les mûls devenus trop vieux ou blessés pour continuer en tant que gladiateurs peuvent également se retrouver esclaves dans les équipes de travail de Balic à Raam.

Esclaves érudits

Genre rare d'esclaves, ne se trouvant qu'au service du Roi d'Ombre de Nibenay, les érudits reçoivent une dispense qui leur permet de pratiquer ouvertement les talents par ailleurs interdits de la lecture et de l'écriture. Nibenay a réuni un petit groupe d'érudits esclaves (la plupart issus des rangs des nobles et des arkhontes) pour étudier les anciens écrits trouvés dans les ruines proches de la cité.

La raison pour laquelle il utilise des esclaves au lieu des arkhontes pour ces études reste un mystère, car la plupart des érudits ne ressortent jamais de l'université que Nibenay leur a préparé à l'intérieur de sa cité fortifiée. Certains disent que les écrits des anciens rendent fous les esclaves au bout d'un certain temps. D'autres prétendent qu'une fois que des érudits ont déchiffré un texte, il les met à mort. J'ai entendu dire que les autres rois-sorciers ont commencé à devenir un tant soit peu nerveux à cause de ces rumeurs mystérieuses.

Esclaves-soldats

En plus des unités de l'armée régulière et de la milice locale, les rois-sorciers et les maisons nobles utilisent des armées de soldats esclaves pour protéger les cités-États et les villages satellites. Ces armées d'esclaves sont souvent rassemblées quand un danger est imminent. Tiré des champs ou d'une autre tâche servile, et équipé avec une arme quelconque, un esclave-soldat est généralement considéré comme un pion supplémentaire pour aider les soldats réguliers en temps de guerre. Peu de cités-États maintiennent plus qu'une force symbolique permanente d'esclaves-soldats à moins d'une absolue nécessité. Les esclaves-soldats reçoivent au mieux un entraînement rudimentaire. Seuls les rois-sorciers les plus sûrs d'eux apprécient de garder une force importante d'esclaves armés sur le qui-vive à l'intérieur des murs de leur cité. La discipline parmi les esclaves-soldats est maintenue par l'utilisation de traitements de faveurs et de punitions rapides.

Mais les maisons nobles ont des impératifs différents. Nombre d'entre elles choisissent des esclaves enfants pour les entraîner à la vie militaire, élevant des machines de combat loyales pour protéger les intérêts de la famille et aider les forces de la cité-État en temps de guerre. Par sa nature, une armée d'esclaves d'une maison noble est petite et bien organisée. Les esclaves-soldats au service d'une maison noble reçoivent un excellent entraînement dès le moment où ils sont en âge de ramper. En atteignant l'âge adulte, ces esclaves en sont venus à considérer la famille du propriétaire comme la leur. Ils combattront jusqu'à la mort pour la protéger en tenant peu compte de leur propre sécurité.

Bien sûr, de telles loyautés n'inspirent pas confiance aux rois-sorciers. Pour garder un contrôle sur les armées de la noblesse, de nombreux rois-sorciers ont engagé des troupes de demi-géants pour servir dans un genre de garde royale. Peu de membres des autres races peuvent tenir longtemps devant ces brutes puissantes, et même les rois-sorciers doivent employer des officiers arkhontes talentueux pour garder les demi-géants sous contrôle grâce à la magie.

Les esclaves dans les cités-États

Jusqu'ici j'ai été quelque peu général dans mon exposé sur l'esclavage athasien. Dans la partie qui vient, je vais aborder brièvement quelques spécificités concernant la condition des esclaves dans les diverses cités-États de la Région de Tyr. Ce n'est en aucun cas un traité exhaustif mais un bref aperçu de la nature de la bête aux innombrables têtes qu'est l'esclavage.

Balic

On dit que dans les rues de Balic un visiteur ne peut distinguer un homme libre d'un esclave. Bien sûr, seuls les arkhontes et les nobles des autres cités-États disent ce genre de chose. En tant qu'esclave ayant jadis servi à Balic, je peux vous assurer que seuls les propriétaires prétendent que les esclaves sont bien traités. Pour être objectif, ce que j'ai appris des conditions dans les autres cités-États donne un léger crédit à leurs assertions, mais deux fois mieux que terrible reste toujours intolérable.

Les propriétaires de Balic accordent à leurs esclaves un petit brin de liberté et des conditions de vie

satisfaisantes. Si les citoyens de Balic ne voient aucun inconvénient dans ces penchants (et leurs gestes symboliques de bonne volonté envers leurs esclaves calment ces consciences troublées), les citoyens des autres cités-États les méprisent comme des brutes barbares qui partagent leurs privilèges et leur espace vital avec de vulgaires marchandises. De nombreux visiteurs sont prompts à rappeler la leçon de la cité-État, maintenant morte, de Yaramuke, où les esclaves et les citoyens travaillaient côte à côte presque à égalité. Ce traitement humain, disent-ils, a entraîné la mort de Yaramuke, et Balic devrait apprendre des erreurs des autres.

Malgré toutes les prédictions des oiseaux de mauvais augure, Balic se développe. Les citoyens et les esclaves travaillent ensemble dans les vergers d'oliviers et dans les fermes céréalières, récoltant les richesses principales de la cité. Les nobles, appelés patriciens, les font également travailler à la production de l'huile d'olive et au broyage du grain, ou en tant que pasteurs surveillant les troupeaux de kitsus ou d'autres animaux. De nombreux artisans esclaves travaillent également dans des échoppes de potiers, créant un style de poterie magnifiquement décoré qui se vend dans toute la Région de Tyr.

Le niveau sans précédent de coopération entre les hommes libres et les esclaves se retrouve dans la défense de Balic. En raison de sa proximité avec l'Estuaire de la Langue Fourchue, cette cité-État retirée n'a pas à craindre les attaques des autres. Mais, son emplacement en fait une cible tentante pour des géants pillards surgissant des sables. Pour cette raison, tous les esclaves et les citoyens sont membres de la milice. Les esclaves reçoivent un entraînement militaire plus important que leurs collègues des autres cités, et passent tous dix mois aux côtés de l'armée régulière, patrouillant les champs et les landes en s'efforçant de réduire la fréquence des raids de géants.

Ne pensez pas que Balic en soit pour autant moins oppressante. Si les punitions physiques sont désapprouvées, elles n'y sont pas inconnues. En fait, si un esclave fait quelque chose de si terrible que son maître en vient à le fouetter, on considère généralement qu'il peut le faire quasiment à mort. Mais, la plupart du temps, les propriétaires emploient des punitions destinées à détruire l'esprit et à briser la volonté. Une détention prolongée dans de petites fosses sombres est particulièrement appréciée des nobles, tandis que les arkhontes aiment rajouter des petits insectes ou reptiles pour tenir compagnie à l'esclave puni.

A Balic, les esclaves ayant la liberté de travailler comme ils le veulent et à côté de leurs maîtres, les lois concernant leur comportement se dressent comme de hauts murs autour d'eux. Un regard égaré, un salut lent, et même un faux pas peuvent être considérés comme un comportement impertinent et faire gagner à l'esclave un séjour dans une fosse de confinement. Etant donné que n'importe quoi peut être considéré comme un comportement inadéquat pour un esclave de Balic, la peur et l'anxiété sont des compagnons permanents. Pour les étrangers, Balic peut sembler être une cité plaisante où les esclaves sont libres de vivre et de travailler sans la peur du fouet de leur maître. Mais la vérité est qu'il y a d'autres choses à craindre à Balic et ces peurs planent comme des nuages sombres sur la population d'esclaves de la cité-État.

Draj

La vie d'un esclave à Draj est remplie de peur et d'une anticipation terrible. Le Puissant et Omnipotent Tectuktitlay apprécie de plonger sa cité dans la guerre. Ces raids semblent n'avoir qu'un seul but — procurer des prisonniers pour les sacrifices perpétrés sur la grande pyramide du roi-sorcier. Tant que les prisonniers sont nombreux, les esclaves peuvent se détendre et vaquer à leurs occupations. Mais, si le nombre des prisonniers tombe en dessous du niveau que Tectuktitlay estime acceptable pour un sacrifice donné, l'équilibre est rétabli en puisant dans la population d'esclaves de la cité.

Draj utilise des esclaves en tant que soldats, gladiateurs pour combattre dans la grande arène sous la pyramide du roi, et manœuvres dans la végétation luxuriante des bancs de boue environnants. Ils travaillent également à récolter du chanvre pour faire des cordes et du tissu, ou à broyer du grain, car Draj entretient des relations commerciales actives avec les autres cités-États en dépit de sa nature belliqueuse.

Une des grandes occupations des esclaves de Draj est la fabrication de briques. Chaque jour, des équipes de travail sont envoyées sur les bancs de boue pour ramasser de la boue, la façonner en bri-



ques et ramener ces dernières en cours de sèchage à la cité. Les briques en boue sèchent rapidement sous le soleil chaud, devenant des cubes durs qui peuvent être utilisés pour construire de nouveaux bâtiments ou réparer des édifices déjà existants.

Gulg

La cité forestière de Gulg traite ses esclaves avec une indifférence impersonnelle qui conduit souvent à des mauvais traitements. A la différence des autres cités-États où les nobles emploient un bon pourcentage de la population servile, les esclaves de Gulg sont tous la propriété de la cité elle-même. Les énormes équipes de travail, dirigées par des arkhontes et des contremaîtres, sont toutes constituées de manœuvres/fermiers. La vie quotidienne de ces esclaves est faite de règles strictes et de punitions sévères.

En raison du site luxuriant où se trouve la ville, la nourriture et les ressources naturelles sont abondantes — tant qu'il y a quelqu'un pour aller les ramasser. Les esclaves font des voyages quotidiens dans la forêt pour cueillir des fruits sauvages, des noix, des racines et des baies. Les nobles, qui jouent le rôle de chasseurs, de guerriers et d'éclaireurs, ramènent de la nourriture sous la forme de viande fraîche. Toute la nourriture rassemblée par les esclaves et les nobles devient la propriété de l'oba, la reine-sorcière de Gulg. Elle la redistribue aux citoyens et aux esclaves afin que leurs besoins soient satisfaits. Si les esclaves ont jamais besoin d'être disciplinés à une grande échelle, l'oba refuse simplement de leur donner leur part de nourriture et d'eau tant que la leçon d'obéissance n'a pas été apprise.

Nibenay

La vie d'un esclave de Nibenay varie dramatiquement en fonction de la partie de la cité dans laquelle il travaille et vit. A Nibenay même, les esclaves artistes et artisans travaillent à décorer chaque édifice de sculptures en pierre. Ces ornements varient du hautement réaliste au totalement abstrait en passant par des représentations de monstres rarement vus. Ceux qui sont employés par la noblesse s'occupent des sources bouillonnantes ou des nombreux champs de riz. Même les artisans libres utilisent des esclaves pour les assister dans leur travail, les employant pour couper du bois dans la Forêt du Croissant et les aider à façonner des armes destinées à être vendues dans toute la région.

Dans la cité intérieure fortifiée du roi-sorcier, la vie d'un esclave est supposée être plus difficile et plus courte. J'ai entendu dire que peu d'esclaves appelés à y travailler en sortent. A l'intérieur de cette cité, Nibenay (qui a donné son nom à sa cité-État) est supposé garder une multitude d'esclaves occupés à l'administration de ses besoins et de ceux de ses arkhontes. Tous les arkhontes de Nibenay sont de toute façon des femmes, et certains disent qu'elles partagent toutes la position et les obligations de femme du roi-sorcier. Des cohortes de domestiques sont aux petits soins pour la cour du roi et des arkhontes, tandis qu'un nombre équivalent de manœuvres travaille à construire et entretenir les édifices de la cité intérieure.

De plus, un nombre important d'artisans esclaves travaillent dans la cité intérieure. On raconte que le palais de Nibenay ressemble à la tête du Roi d'Ombre (bien qu'aucun homme libre n'ai jamais personnellement vu ce dernier). Des rumeurs abondent au sujet de ces artisans qui sculptent et taillent en permanence les images des arkhontes dans les cheveux du palais-statue. Plus récemment, des rumeurs ont circulé sur le fait que le Roi d'Ombre a établi une université au sein de la cité intérieure fortifiée et y a regroupé des esclaves érudits. La nature du projet sur lequel travaillent ces esclaves est inconnue, mais certains disent que cela a un rapport avec les anciens écrits trouvés dans les ruines des profondeurs de la Forêt du Croissant.

Les esclaves de Nibenay craignent le jour inévitable où ils sauront qu'ils sont appelés dans la cité intérieure car aucun de leurs compagnons n'en est jamais revenu. Même si la vie au sein du sanctuaire intérieur du Roi d'Ombre n'était rien d'autre qu'un luxe délectable pour les esclaves, le fait que chaque tâche se termine par la mort tempère l'humeur des serviteurs potentiels.

Les esclaves de Nibenay servent également de soldats dans l'armée régulière. Les conflits constants avec Gulg et les désordres civils fréquents à l'intérieur de la cité exigent un nombre important de guerriers capables pour servir les intérêts du Roi d'Ombre.

L'Esclavage Athasien



Raam

Une reine-sorcière, Abalach-Rê, préside aux destinées de Raam. C'est une monarque paranoïde, craignant autant ses citoyens que les autres cités-États. Cette paranoïa perle des plus hautes instances dirigeantes jusqu'aux esclaves les plus inférieurs, provoquant des vents chaotiques qui balaye la société comme une tempête de sable le désert. Dans ce chaos d'arkhontes effrayés, de nobles pillards et de citoyens en colère, c'est la population des esclaves qui subit le coup de cette quasi-anarchie.

Un esclave n'existe à Raam que tant qu'il ou elle est utile. En raison du chaos prévalent et de l'organisation faible, c'est aux esclaves de se trouver un travail utile pour occuper leur temps. Dès qu'un esclave semble oisif, il est envoyé dans l'arène pour amuser les foules. Comme la plupart de ces esclaves n'ont pas d'entraînement ni d'expérience du combat, l'amusement est au mieux de courte durée.

Raam apparaît comme une cité au bord de l'effondrement. Sa reine-sorcière s'enferme dans les murs d'ivoire de son palais, profondément dissimulée derrière des ouvrages défensifs et des douves. Ses arkhontes refusent de marcher dans les rues par crainte que la dague d'un assassin les y attende. Les nobles se comportent comme des tribus de pillards, se combattant entre eux et luttant contre les arkhontes. Même les maisons marchandes se retrouvent prises dans la paranoïa et le chaos, payant de grandes troupes de mercenaires pour protéger leurs biens.

Ce manque de stabilité et de commandement touche les esclaves encore plus que les autres. Alors que les champs gisent incultes et que les troupeaux de bétail errent à l'abandon, la nourriture devient de plus en plus rare. Les esclaves reçoivent la plus petite part de ce qui reste, et les punitions deviennent de plus en plus fréquentes et brutales.

Tyr

D'étranges rumeurs me sont parvenues au sujet de la situation actuelle dans la cité-État de Tyr. Jadis, elle utilisait des centaines d'esclaves pour extraire le fer des mines voisines. Plus récemment, les esclaves ont été assignés à l'achèvement d'une puissante zig-



gourat s'élevant haut au-dessus de la cité. Maintenant, à ce qu'on m'a dit, le terrible roi-sorcier Kalak a été tué et un nouveau roi s'est dressé parmi les rangs des arkhontes.

Les histoires qui me sont parvenues de Tyr sont au mieux confuses, et je pense qu'elles reflètent simplement l'état chaotique et trouble dans lequel se trouve la cité. L'histoire qui m'intrigue le plus est celle de l'abolition de l'esclavage à Tyr. Au moins deux caravanes marchandes différentes me l'ont dit, chacune attestant que les esclaves de Tyr étaient maintenant libres.

Qu'est-ce que cela signifie pour les autres esclaves et affranchis de toute la Région de Tyr ? Je n'en ai aucune idée. Peut-être que la situation ne durera pas longtemps. Même si j'espère le contraire, je ne peux imaginer les autres arkhontes et les nobles soutenir ce nouveau roi qui a libéré leurs esclaves. Si je m'efforce d'en savoir plus sur les événements de Tyr, je dois vous avertir que les situations chaotiques ont tendance à être les plus dangereuses sur Athas. Même si les esclaves sont libres aujourd'hui à Tyr, demain ils peuvent de nouveau être entravés. Après tout, si quelqu'un a été capable de tuer le terrible Kalak (et les rumeurs persistent sur le fait que sa mort est due à un gladiateur), alors quelqu'un peut tout aussi facilement assassiner ce nouveau roi qui semble être un ami des esclaves.

Urik

Urik et son roi, Hamanu, ont créée une cité de contrastes en ce qui concerne la population d'esclaves. D'un côté, la pire tâche qu'un esclave puisse imaginer est de travailler dans les carrières d'obsidienne de la Montagne de la Couronne Fumante. D'un autre côté, les armées d'Hamanu libèrent constamment les esclaves de leurs ennemis. De tels contrastes sont à rendre fou, mais ils ont un sens pour Hamanu.

Actuellement, les esclaves d'Urik sont parmi les mieux traités et les plus loyaux que j'ai rencontrés dans la Région de Tyr. Toutes les tâches serviles habituelles se rencontrent à Urik, mais l'attitude belliqueuse de la cité-État entraîne beaucoup d'esclaves à servir dans l'armée, dont ils constituent une bonne proportion. Les esclaves militaires servent comme aides de camp, porteurs de bouclier, porteurs d'armes, palefreniers, et même soldats, combattant à côté des citoyens et des unités de combat les plus intéressantes d'Urik — les sbires demi-géants et une compagnie de rôdeurs petites-gens.

Bien sûr, il y a des aspects négatifs dans la vie à Urik dont les esclaves et les hommes libres sont conscients. Les lois d'Hamanu doivent être obéies à la lettre ; aussi longtemps qu'une personne suit ces lois, elle peut vaquer tranquillement à ses affaires. Mais une transgression, un seul écart par rapport à ce code strict et impitoyable, et vous vous retrouvez parmi les esclaves des carrières d'obsidienne.

Peu de tâches serviles peuvent se comparer aux terribles conditions existant dans les carrières de verre noir. Comme les mineurs de Tyr, les esclaves des carrières travaillent de l'aube au crépuscule sans le moindre repos. Chacun a un quota à remplir, et ceux qui n'arrivent pas extraire assez de pierre des fosses encourent des punitions atroces. L'économie d'Urik dépend de cette précieuse pierre et la paresse n'est jamais tolérée chez les esclaves des carrières.

Les troubles de Tyr ont provoqué une aggravation des conditions de travail dans les carrières. Sans le fer de Tyr pour faire les outils appropriés, les esclaves des carrières sont obligés de creuser dans la roche vitreuse avec des outils inférieurs et même à mains nues, recouvrant la roche noire, le long de ses bords tranchants, d'une pellicule gluante de sang.

Une révolte d'esclaves

L'histoire qui suit me fut racontée par un ancien esclave qui était présent lors des faits. Je vais vous la raconter telle qu'il me l'a narrée, avec ses propres mots.

J'avais été recapturé, après seulement quelques mois de liberté. Je m'étais à peine habitué à vivre dans une tribu-esclave que les esclavagistes m'ont rattrapé. Je maudis le chaud soleil pour ma malchance et je me recroquevillai dans un coin du chariot d'esclaves bondé. Cette fois, j'étais certain que je repartais chez mon propriétaire à Draj et que je serai puni pour mon évasion précédente. Après deux jours dans le chariot en mouvement, nous atteignîmes finalement notre destination véritable.

Je regardai à travers une petite fente dans la paroi du chariot alors que nous entrions dans un village temporaire. J'appris plus tard qu'il s'appe -

lait Langu. C'était un campement marchand établi à l'extérieur de la cité-État d'Urik. A travers la fente je pouvais voir des centaines de gens. Il y a avait des marchands et des gardes partout, mais les esclaves étaient encore plus nombreux.

Les esclavagistes qui m'avaient capturé arrêtèrent le chariot juste à côté d'un grand enclos doté d'une porte grossière. Des gardes nous obligèrent, moi et mes compagnons, à sortir du chariot et à entrer dans l'enclos. Ils semblaient nerveux, ces gardes, regardant en permanence autour d'eux et gardant leurs mains proches de leurs armes. Même après que la porte fut de nouveau fermée, les gardes, de l'autre côté, restèrent prudents et même un petit peu effrayés. Cela me faisait plus de bien que ma situation ne me l'autorisait.

Plusieurs jours passèrent, et de ma place dans l'enclos j'observais le village se remplir d'esclaves. Ils étaient amenés par chariots, en caravanes ou à pieds, enchaînés les uns aux autres. Les enclos se remplirent rapidement et les esclaves furent mis à la construction de nouveaux parcages.

J'appris que ce village avait été établi comme point de transfert et de ravitaillement pour un marché d'esclaves devant se tenir bientôt à Urik. Le nombre trop important d'esclaves combiné à l'insuffisance des effectifs en gardes contribua rapidement à rendre les marchands et leurs mercenaires très, très nerveux. Cette nervosité rendit les esclaves plus téméraires que d'habitude. Même moi, un simple domestique qui avait vécu brièvement dans une tribu libre, je devins assez brave pour interpeller les gardes et ajouter à leur inconfort.

Ce qui arriva la veille du grand marché a été porté au crédit des ennemis d'Urik. Certains ont suggéré que des agitateurs de Tyr s'étaient infiltrés dans les enclos et y avaient semé le mécontentement. D'autres blâmèrent l'une des tribus-esclaves en rébellion, dont le nombre ne cesse de croître, opérant à l'extérieur des murs de la cité. La vérité, pour autant que je sache, est faite de coïncidences plutôt que de grands plans.

Alors que la foule des esclaves croissait et que les gardes devenaient plus tendus sentant que quel que chose — n'importe quoi — n'allait pas, les nerfs étaient à vif et tout le monde était sur le point de craquer. Le village était un buisson sec attendant une étincelle pour s'enflammer. J'étais de corvée ce jour-là, mis à la construction d'un enclos de plus pour le flot sans fin des esclaves qui se déversait dans le village. Une jeune esclave, nommée Valuna, était en train de porter une outre d'eau pour étancher la soif des manœuvres. Quelques-uns l'interpellèrent, en faisant des plaisanteries qu'ils n'auraient jamais faites en d'autres circonstances. Se retournant vers eux, Valuna ne remarqua point le garde qui se trouvait devant elle, le dos tourné. Elle le heurta, répandant de l'eau partout et effrayant le garde nerveux tout autant qu'elle même.

Ce qui se passa ensuite reste flou dans ma mémoire. Je vis Valuna heurter le garde. Je regardai l'eau scintillante s'éparpiller dans l'air et retomber sur le sol. Je hoquetai quand le garde la frappa avec son épée et que le sang de Valuna se mélangea avec l'eau répandue sur le sol. Je criai, et chaque esclave en vue joignit ses cris aux miens. Enragés par cet acte de violence irréfléchie et gonflés de la tension des jours passés, nous attaquâmes tous ensemble.

Grâce à notre supériorité numérique, nous tombâmes sur le garde et le déchiquetâmes à mains nues. Ses compagnons essayèrent de venir à son aide, mais les autres esclaves se levèrent pour nous aider. Rapidement certains d'entre nous eurent des armes, prises sur les gardes à terre, et nous progressâmes dans le village. En ce qui semblait être un battement de cils, nous avions submergé le nombre insuffisant de gardes et nous avions disparu dans les contrées sauvages.

J'étais de nouveau libre, et je jurai que je ne me ferai jamais capturer de nouveau par des esclavagistes ou parquer dans un enclos comme un animal apeuré. Et je n'oublierai jamais la vue du sang de la pauvre Valuna abreuvant le sable chaud.

Les citoyens d'Urik racontent bien sûr cette histoire d'une manière quelque peu différente et j'en ai entendu de nombreuses variantes. Langu demeure typique des récentes révoltes d'esclaves, quelle que soit la version que vous souhaitez croire. La plupart des révoltes d'esclaves ne sont rien de plus que des actions spontanées qui mènent soit à la mort soit à la liberté. Les grands plans et les subterfuges insidieux font les grandes histoires, mais ils constituent rarement l'essence de la réalité.



Les esclaves dans les villages

Les villages ponctuent l'espace libre entre les cités-États, mais peu sont autre chose que des abris temporaires dans les contrées sauvages. Chaque jour, une ou plusieurs de ces communautés minuscules tombent sous le coup des pillards, des désastres naturels ou du Dragon. Pour ces raisons, tout exposé sur les esclaves des villages doit être fait en termes généraux, car les conditions spécifiques changent avec le vent.

Les villages satellites reflètent souvent les attitudes et les pratiques de leur cité-État. Cependant, la vie dans les contrées sauvages peut conduire à des comportements plus extrêmes en ce qui concerne les esclaves. Certains reçoivent presque le même traitement que leurs maîtres, car la coopération que rapporte une telle attitude est inestimable loin des murs et des armées des rois-sorciers. Certains maîtres considèrent les conditions dans les villages comme des invitations à traiter leurs esclaves avec un cœur endurci et des fouets cinglants, espérant que cette autorité sévère maintiendra la discipline dans leurs rangs.

Quelle que soit l'attitude adoptée envers les esclaves dans un village en particulier, ils ne sont pas tenus en grand nombre aussi loin des centres civilisés. Des effectifs serviles importants peuvent être difficiles à manier, exigeant plus de contremaîtres et de gardes qu'un village typique peut en employer. Les esclaves font également des cibles tentantes pour les divers groupes de pillards qui peuvent jaillir du désert sans prévenir. Enfin, la plupart des rébellions ont eu lieu dans des villages. Aucun de ces derniers ne peut clore son périmètre aussi efficacement qu'une cité, et les esclaves voient leurs meilleures chances de liberté apparaître quand ils travaillent dans un tel endroit.

D'autres types de villages traitent les esclaves en fonction de leurs buts. Certains n'ont pas d'esclave du tout ; quelques uns sont entièrement peuplés d'affranchis évadés. Certains ne sont rien de plus que des camps armés, des bases temporaires le long d'une ligne de ravitaillement pour un esclavagiste. Ce genre de village traite les esclaves durement et maintient une vigilance constante sur eux.

Comment commença l'esclavage ?

Quelque part dans le passé, les rois-sorciers ont commencé à lever des armées les unes contre les autres et à se faire la guerre. Comme peu de documents historiques existent (au moins d'après ce que je sais), le passé ne vit que dans les histoires, les légendes et les souvenirs des rois-sorciers. Ces histoires fournissent peu de détails, et de nombreuses changent en fonction du narrateur. Mais, une histoire reste assez constante et son récit en a bercé plus d'un la nuit autour des feux allumés par les esclaves.

L'histoire concerne les citoyens d'une cité-État et la manière dont ils furent faits prisonniers par les soldats d'une autre. Ces prisonniers de guerre attendaient d'être torturés et finalement tués par leurs détenteurs, comme c'était la coutume en ce temps-là. Mais le héros de l'histoire, un prisonnier nommé Ragoner, engagea avec le roi-sorcier qui le retenait captif une conversation qui dura un jour et une nuit. Tout au long de la discussion, Ragoner convainquit le roi-sorcier qu'il pouvait mieux utiliser ses prisonniers qu'en les massacrant simplement. Il décrivit le type de tâches que lui et ses compagnons prisonniers pourraient effectuer, des banales aux dangereuses en passant par les difficiles, laissant plus de temps au roi-sorcier et à son peuple pour des choses plus importantes.

Le roi-sorcier (qui prend la forme du dirigeant de la cité dans laquelle l'histoire est racontée) médita sur les paroles de Ragoner pendant un autre jour et une autre nuit. Pendant qu'il réfléchissait les prisonniers de guerre restèrent en vie. Enfin, le roi apparut et demanda à Ragoner et aux autres prisonniers d'avancer. Le roi déclara en grande pompe qu'à partir de ce moment les prisonniers, les criminels, les étrangers indésirables, les vagabonds et les débiteurs devraient servir à des fins utiles au lieu d'être simplement mis à mort. Ces prisonniers deviendraient des esclaves et devraient travailler pour le bénéfice de tous les hommes libres. Ainsi commença l'esclavage et cessa le massacre des prisonniers.

Du moins est-ce ce qu'on raconte.

J'ai découvert que toutes les histoires et légendes ont une quelconque base de vérité, et le conte de Ragoner ne fait pas exception. Nous savons par les histoires des anciens que jadis tous les prisonniers étaient exécutés. Un jour, il y a si longtemps que per-

sonne de vivant ne s'en rappelle (sauf peut-être les rois-sorciers), le concept de l'esclavage fut introduit et les massacres inutiles cessèrent. Avec le temps, l'usage de prendre et de conserver des esclaves s'est développé en un système sophistiqué de maîtres et de serviteurs fonctionnant sur l'Athas d'aujourd'hui.

Maintenant, toute la base de l'économie et de l'ordre social d'Athas est fondée sur l'esclavage. Le stock d'esclaves vient toujours en partie de prisonniers capturés, mais il est le plus souvent constitué à partir de fermes à esclaves ou acheté sur le marché des esclaves. Des lois gouvernent la vente des esclaves, des garanties concernant les vices cachés aux durées de la servitude pour ceux qui sont vendus en paiement de leurs dettes ou en punition de certains crimes.

Des arkhontes et des nobles innombrables ont justifiée cette pratique par des arguments philosophiques. Dans l'ordre naturel, déclarent ces grands penseurs, le plus faible devient un serviteur du plus fort. La faiblesse, dans cet argument, n'est pas liée à la force physique, mais à celle de l'esprit et du mental. Ceux qui ont l'esprit et le mental forts sont naturellement nés pour être des maîtres, comme le prouvent les avantages que possèdent ceux qui ont des psioniques. Les corporels, dont la force se mesure non par les psioniques mais par la vigueur et le squelette, deviennent naturellement des esclaves.

Quelle que soit la manière dont l'esclavage commença, il est devenu une partie intégrante de notre monde brutal et impitoyable. Sous de nombreux aspects, le système offre pour des masses autrement sans espoir, des tâches utiles, des buts clairs, un abri et de la nourriture, qu'elles n'auraient pas autrement. Je me demande, si jamais les fondations de l'esclavage devaient être détruites, si la société ne s'effondrerait pas dans le sable, sans jamais devoir réapparaître un jour.

Pourquoi l'esclavage est-il nécessaire ?

Certains considèrent l'esclavage comme un ordre naturel, et que la possession des esclaves par les hommes libres est bonne et juste. Les esclaves sont les instruments nécessaires à l'accomplissement des tâches monotones et dures. Sans esclaves, les êtres supérieurs naturels de la société ne seraient pas libre d'avoir de meilleurs loisirs et d'autres distractions.

D'autres voient l'esclave comme un moyen et non comme un fin. Dans ce cas, la fin est la continuation de la civilisation sur notre monde dur et cruel. Ces





philosophes pensent que sans esclaves, toute vie serait vite réduite à une lutte constante contre l'environnement. Aussi longtemps que l'esclavage existe, les esclaves restent le tampon entre la civilisation et la barbarie. Dans cette optique, la fin justifie impérativement les moyens.

Une minorité croissante voit l'esclavage comme une pratique dépassée qui permet à une couche de la société de rester riche et heureuse au dépend d'une autre. Selon ce point de vue, la civilisation est menacée par le poids de l'esclavage et elle n'atteindra plus son apogée tant que ce poids ne sera pas supprimé.

Ma propre opinion, pour ce qu'elle vaut, se trouve quelque part à mi-chemin. Notre monde, pour le meilleur et pour le pire, a été construit sur les fondations d'un système esclavagiste. Les loisirs et les privilèges des classes supérieures, les grandes cités et leurs monuments, la vie elle-même, reposent sur le travail forcé d'une multitude. La vie sur Athas ne s'achète pas légèrement mais par la sueur et le sang du travail, du dur travail. Je vois un jour où nous achèterons notre liberté par ce travail, mais d'autres voient ce même jour de liberté offert par la rébellion. Une telle révolte exige un changement radical, et je ne crois pas qu'Athas puisse survivre à une modification rapide qui annihilerait les fondements de sa société.

Certains disent que les esclaves et les hommes libres sont en constante opposition les uns avec les autres, ce qui est gagné par les uns étant perdu par les autres. Je dis que c'est faux. Les esclaves et les hommes libres ne s'affrontent pas entre eux, mais luttent contre Athas lui-même, car le monde ne se livre qu'à contre-cœur.

Pourquoi l'esclavage est-il nécessaire ? Il est vrai que les races peuvent espérer survivre sur ce monde mourant seulement par les efforts de la société dans son ensemble — hommes libres et esclaves. Mais pourquoi les esclaves ne travailleraient-ils pas pour survivre, même plus dur, s'ils étaient libres ? J'attend le jour où nous pourrons éliminer cette pratique immorale et mauvaise consistant à posséder des esclaves. Alors tous les hommes libres pourront se battre pour une meilleure vie pour tous sur Athas.



Chapitre 2
Les tribus-esclaves

Une fois que vous avez quitté le confinement sûr et civilisé des cités-États, les vastes contrées sauvages d'Athas s'étendent devant vous. Là, au delà des murs solides et des portes protectrices, les sables brûlants attendent. Le véritable Athas est là, dehors — morne, désolé et empli d'une beauté nue et mortelle. Il attend patiemment sous le chaud soleil, prêt à se révéler à quiconque ose s'éloigner de la petite rive fragile de la civilisation. Mais, ses révélations sont aussi merveilleuses que terribles à contempler, et peu survivent même à une brève exposition. Les contrées sauvages d'Athas changent ceux qui empruntent leurs chemins vierges. Ceux qui les respectent, les craignent et même les admirent, peuvent trouver de quoi survivre même dans les lieux les plus reculés. Ceux qui cherchent à les défier, à plier la nature à leur volonté, trouveront qu'Athas est un adversaire têtu et implacable.

Le truc pour survivre est d'utiliser à votre avantage ce qu'Athas vous donne. Les tribus-esclaves ont bien appris la leçon. Le cadeau le plus important qu'offrent les contrées sauvages est la protection contre ceux qui chassent les esclaves en fuite et leur ôtent leur liberté durement conquise. Les régions reculées et désolées d'Athas fournissent des cachettes, des abris sûrs et des défenses naturelles contre les nombreux ennemis des tribus-esclaves. Quelles que soient les ressources que se refusent à offrir les contrées sauvages, elles donnent aux esclaves qui y viennent la chose dont ils ont le plus besoin — une chance.

Des esclaves travaillent pour leurs maîtres dans les cités et les villages. Ils vivent, travaillent et meurent. C'est leur cycle de vie. Mais, il y a une autre voie possible dans ce cycle, espérée par les esclaves et redoutée par leurs maîtres. Il s'agit de la fuite. Tout au long des siècles, les esclaves ont fui leur captivité. Pour un esclave, l'évasion signifie la liberté. S'il meurt dans sa tentative, il meurt libre. S'il s'en sort sans être tué, il se tourne vers les contrées sauvages pour mettre de la distance entre lui et ceux qui pourraient le reprendre. De toute façon, il est libre.

Les esclaves en fuite trouvent inévitablement d'autres esclaves se cachant dans le désert. Pour survivre ces groupes d'affranchis forment des tribus. Il y a des centaines de tribus-esclaves disséminées dans tout le désert. Certaines ne sont rien de plus que de petits groupes de nomades qui voyagent ensemble d'oasis en oasis. D'autres s'agrandissent et établissent des villages pour se protéger. J'ai visité de nombreuses tribus lors de mes voyages. Certaines existent toujours et opèrent en-dehors de l'influence des cités-États. Mais d'autres, plus nombreuses, ont cessé d'être, avalées par les sables, massacrées par des propriétaires vengeurs ou détruites par leurs propres conflits intérieurs.

Les tribus décrites dans ce chapitre ont été choisies pour montrer la variété des communautés d'esclaves. Si elles ont toutes en commun des buts comme la survie, la prospérité et la conservation de la liberté, elles ne s'efforcent pas de les accomplir de la même manière. Si vous trouvez les différences entre ces tribus fascinantes et instructives, observez leurs similarités. C'est dans celles-ci que se trouve la clé de la survie ultime de chaque tribu.

Tous les chefs de tribus-esclaves, presque sans exception, tendent à avoir une orientation militaire. Les soldats et les gladiateurs offrent protection et ordre, aussi les autres types d'esclaves se rallient naturellement autour des membres les plus exceptionnels de ces classes.

Les magiciens et les arkhontes — même ceux ayant connu l'esclavage — ne s'élèvent jamais à des positions de commandement dans ces communautés. Pour les esclaves, ces classes représentent les aspects les plus maléfiques d'Athas. Chaque magicien est un roi-sorcier en puissance dans l'esprit d'un esclave, et chaque arkhonte est un rappel de sa vie servile. Cela ne veut pas dire que les mages n'ont pas leur place dans les tribus. La protection et les autres services qu'ils peuvent rendre, font qu'ils sont tolérés, même s'ils ne sont pas bien accueillis, dans ces communautés. Bien sûr, une tribu ou un village ne permet normalement qu'à un type de magicien de pratiquer ses arts arcaniques en son sein. Vous trouverez rarement un préservateur et un profanateur dans la même tribu-esclave, car leur approche radicalement différente de la magie les fait se brouiller et rompt la paix de la communauté.

Les affranchis vivent dans un état de joie euphorique car ils sont véritablement reconnaissants d'être libre. Mais, ils restent également toujours sur leurs gardes vis-à-vis de ceux qui pourraient leur ôter leur liberté. C'est pourquoi de nombreux affranchis vivent au jour le jour, appréciant le temps qu'ils pas-



sent dans l'étreinte de la liberté. Chaque esclave sait trop bien ce qu'est la vie dans les chaînes, et ils comprennent que la liberté est une chose fragile qui pourrait s'évaporer avec le soleil levant.

Je comprend ces choses aussi bien, car je suis moi-même de leur nombre. Pour cette raison, prenez ce qui est exposé pour ce que c'est — une chronique des affranchis écrite par un affranchi.

Les Libres

La première tribu dont je veux parler est, en peu de temps, devenue un sujet de légende. Des esclaves murmurent n'importe où le nom des Libres avec un accent de révérence jadis réservé aux rois-sorciers. Chaque jour la légende s'étend et les histoires grossissent à chaque narration. C'est la nature des légendes.

J'ai entendu de vieilles domestiques raconter aux jeunes esclaves qu'un jour les Libres viendront les emmener. Ce jour-là, disent les vieilles, les esclaves seront emportés dans une énorme caravane de chariots en métal recouverts d'or. Aucun maître ne pourrait blesser les esclaves dans les chariots, non seulement en raison du métal, mais aussi grâce à la grande vitesse à laquelle la caravane se déplacerait. La destination de la caravane serait une cité-État qui n'a pas de maître, et où chaque esclave serait libre.

La légende sonne si merveilleusement que je répugne à y croire, mais je dois y croire. Un jour, les Libres peuvent venir libérer ces vieilles servantes et ces jeunes esclaves de jeu, mais plus vraisemblablement ce sont les histoires qui permettront aux esclaves de se libérer.

La vérité est que les Libres sont similaires aux centaines d'autres tribus de pillards qui opèrent dans les contrées sauvages d'Athas. C'est vrai, ils aident parfois les esclaves à gagner la liberté, mais c'est seulement en arrière-plan. La cité-État évoquée dans les légendes, où chaque esclave est libre, n'est rien de plus qu'un village fortifié caché dans un profond cratère.

Les Libres croient que tous les esclaves méritent de vivre libres. Ils suivent ce credo tant que cela ne menace pas leur propre liberté. Ils forment un troupeau sauvage, mais s'abstiennent de commettre des actes purement mauvais. D'après les histoires que j'ai entendues, les Libres n'attaquent que ceux qui possèdent des esclaves — caravanes marchandes, chariots d'esclavagistes, villages satellites et même champs cultivés autour des cités-États. Il n'y a pas une seule histoire où les Libres auraient pillé une autre tribu-esclave ou un village ne comportant pas d'esclave.

La tribu comporte plus de 500 membres, qui vivent ensemble dans un village fortifié éloigné des autres concentrations humaines. Ils croient que le bien du groupe est souverain par rapport à tous les autres problèmes. Tous les membres partagent équitablement les provisions, et tout esclave libéré par leurs groupes de pillage est invité à se joindre à eux s'il le désire.

Les membres de la tribu se voient engagés dans une guerre pour conserver la liberté pour laquelle ils travaillent si durement. Quiconque menaçe cette liberté est considéré comme un ennemi de la tribu. Les esclaves, en tant que prisonniers de l'ennemi, sont considérés comme des alliés qui doivent être aidés, si une telle assistance ne met pas en danger la tribu.

Organisation

Bartras, un ancien esclave-soldat, dirige les Libres. Il considère cette position comme un mal temporaire, car aucun esclave ne doit être placé au-dessus d'un autre. Il promet d'abandonner sa place une fois que tous les esclaves seront libres. En tant que chef, Bartras a, à contre-cœur, organisé la tribu selon une structure militaire, reconnaissant ainsi que la lutte pour rester libre est une guerre entre maîtres et esclaves. Huit généraux constituent son conseil de guerre. Ces hommes et ces femmes ont été choisis dans toutes les classes et races d'esclaves pour donner des conseils et tenir Bartras informé des événements se déroulant dans leurs sphères d'influence respectives.

En dessous des généraux, un major dirige le Village Caché. En plus d'administrer les besoins quotidiens du village en matière de prise de décision et de règlement des conflits, le major en supervise les défenses et assigne des équipes de travail pour maintenir et étendre l'implantation quand cela est nécessaire.

Les groupes de pillage sont dirigés par des capitaines et comportent de six à plusieurs centaines de membres en fonction de la cible du raid.

Opérations et moyens d'existence

Tout ce que font les Libres tourne autour du maintien de la liberté. Ils lancent des raids pour se procurer des provisions, libèrent des esclaves pour regarnir leurs rangs et attaquent des villages satellites pour se venger d'une certaine manière des maîtres qui les ont jadis retenus en captivité. Ces raids sont généralement dirigés contre des centres de détention d'esclaves : caravanes ou avant-postes de maisons marchandes, détachements de travail des cités-États ou villages satellites. En plus d'obtenir les provisions nécessaires, les pillards cherchent également à libérer tous les esclaves qu'ils rencontrent dans de telles missions, tant qu'ils peuvent le faire sans faire courir de risque à leurs membres.

Le Village Caché possède de petits troupeaux de carru et s'occupe d'une oasis. Ce qu'il ne peut faire lui-même ou acquérir dans des raids, il l'obtient en commerçant avec d'autres communautés. Il envoie des caravanes appartenant à des maisons marchandes fictives afin de négocier avec des villages ou des avant-postes légitimes.

Quand elle met au point un raid, la tribu veille aux occasions de libérer des esclaves. Cela peut être aussi simple que de s'infiltrer dans un détachement de travail et persuader les esclaves de se révolter, fournissant ainsi une diversion grâce à laquelle ils peuvent lancer le raid. Mais cela peut être aussi difficile que de réellement tendre une embuscade et submerger les gardes. Si un raid se déroule comme prévu, alors tous les esclaves entravés dans la zone pillée sont libérés.

De nombreuses circonstances peuvent intervenir pour mettre un terme à la liberté nouvellement gagnée des esclaves. Ces derniers peuvent refuser de coopérer avec les pillards ; ils peuvent être effrayés d'abandonner leur environnement familier pour le désert inconnu. Même s'ils suivent les Libres, la fatigue, la peur, ou le manque de provisions peuvent plus tard faire qu'ils se retournent contre leurs sauveurs. Les pillards fourniront au strict minimum ce dont ils peuvent se passer en nourriture et eau et indiqueront aux esclaves libérés la direction d'un lieu sûr, comme une oasis. Si les esclaves coopèrent, les Libres peuvent leur offrir une chance de se joindre à eux.





Origine

Bartras grandit comme esclave de jeu dans la maison d'un patricien de Balic. L'enfant esclave apprit aux côtés de son maître/compagnon de jeu, participant à quasiment toutes les leçons données au fils du patricien. Quand Bartras eut neuf ans, il fut décidé qu'il servirait comme esclave-soldat dans l'armée personnelle du patricien. Il fut confié à un sergent d'armes pour commencer son entraînement militaire. Bartras excella dans le combat avec ou sans arme, battant facilement des ennemis plus grands et plus forts. Il acquit une appréciation de la stratégie et de la planification, accordant une attention supplémentaire aux leçons concernantles tactiques militaires.

Quand il eut l'âge, il prit sa place parmi les soldats les meilleurs et de plus haut grade dans la milice du patricien. Mais Bartras n'était pas heureux. Pourquoi les esclaves devraient-ils se contenter au mieux d'une quasi égalité et, au pire, d'être des choses dont le maître peut user et abuser selon sa volonté ? Bartras, et les autres esclaves de tout Athas, avaient droit à mieux. Quelque chose manquait, et le vide que cela laissait chez le jeune esclave-soldat brûlait comme sa gorge quand il était assoiffé.

Les années passaient et Bartras servait la famille du patricien. Son désir indéfini n'interféra jamais avec ses obligations ou sa loyauté. Il lui laissait juste une sensation de vide et d'inachèvement.

Le désastre s'abattit alors que Bartras accompagnait son compagnon d'antan dans les champs du patricien à l'extérieur des murs protecteurs de Balic. Le fils du noble était en train de faire un contrôle de routine des possessions familiales, et Bartras et ses soldats l'accompagnaient pour le protéger. Les pillards frappèrent sans prévenir, surprenant le petit groupe alors qu'il voyageait vers les vergers d'oliviers. Quand l'escarmouche douloureusement rapide s'acheva, les soldats et le fils du noble étaient morts. Bartras était le seul survivant, son inconscience et ses blessures sanglantes ayant fait croire aux pillards qu'il était également mort.

Bartras eut un choix à faire quand il revint à lui. Il pouvait revenir à Balic et expliquer à son patricien pourquoi il avait échoué à protéger son fils ou il pouvait marcher dans le désert et disparaître. Les deux termes de l'alternative semblaient signifier la mort, d'après ce que pouvait voir le jeune homme, mais au moins dans le désert il pouvait mourir libre. Bartras choisit les contrées sauvages.

Dans le désert, l'affranchi ne trouva pas la mort. Il erra solitaire et découvrit rapidement que le sentiment de vide à l'intérieur de lui avait été comblé. C'était la liberté qu'il avait désirée ardemment, et maintenant qu'il pouvait aller là où il voulait aller, faire ce qu'il désirait, il se sentait quasiment entier. Dans le désert, c'était plus que son corps que Bartras laissait errer. Il avait également libéré son esprit, le laissant explorer des pensées intérieures qu'il avait jadis écartées. Il réalisa que la liberté était un combat de tous les instants, entrepris contre les maîtres d'Athas qui prennent plaisir à enchaîner les masses.

Cela prit plusieurs années, mais il rassembla finalement assez de suivants (chacun étant un affranchi) pour créer sa propre tribu. Les Libres sont nés dans la chaleur du désert et ils s'épanouissent rapidement en une gerbe de raids tous azimuts contre les propriétaires d'esclaves.

Emplacement et défenses

Le Village Caché se dresse au fond d'un cratère dans les collines le long du Grand Erg, perdu quelque part entre Tyr et Urik à l'ombre de la Cordillère. Je ne peux pas être plus précis que cela, car j'ai juré de protéger chaque tribu que je décris autant que je le pouvais.

Son emplacement secret et la région environnante lui offrent une protection importante, mais le village n'est pas sans défense propre. Chaque membre de la tribu, du plus jeune au plus vieux, prend part aux exercices conçus pour apprendre aux affranchis à travailler ensemble à une défense commune. Des emplacements particuliers et des fortifications sont sous le commandement de gens ayant une expérience militaire, des ex-soldats ou des gladiateurs, qui en matière de défense dirigent les membres sans instruction militaire de la communauté.

Des éclaireurs du village patrouillent constamment la région à des kilomètres alentour, servant de première ligne de défense (avec l'ordre de n'agir que contre les petits groupes) et de donner l'alarme si un danger devait s'approcher trop près.

En plus du cratère lui-même, avec ses murs naturels qui s'élèvent à quelques neuf mètres de son sol,

un mur robuste en brique entoure le village, s'élevant à trois mètres de hauteur et étant surmonté de protections pour protéger les défenseurs. Les portes dans le mur peuvent être fermées et barrées. A l'intérieur du mur, le village a été conçu pour offrir des positions de replis et des lieux où se cacher pour les défenseurs, tout en gênant l'attaquant avec son labyrinthe de murets et de positions avantageuses pour tendre des embuscades. Si les attaquants décident de passer par les murs, ils devront combattre pour chaque pied de terrain qu'ils gagneront à l'intérieur.

Le village lui-même est construit sur une plateforme surélevée de boue compacte, rendant les assauts très difficiles. Non seulement les attaquants doivent sauter dans le profond cratère ou progresser sur l'étroite rampe qui est la seule voie d'accès, mais une fois au fond ils doivent faire face à la plate-forme surélevée et aux murs du village. Si un ennemi arrive si près du village, il devra faire face à des attaques concentrées depuis les positions plus hautes des défenseurs.

Le Village Caché est une communauté d'affranchis qui se porte bien, travaillant ensemble pour créer une nation. La construction dont le village est le plus fier est l'Arène des Libres. Conçue sur le modèle des arènes de gladiateurs des cités-États mais à une échelle moindre, c'est un amphithéâtre en plein air dans lequel les membres de la tribu peuvent se réunir pour discuter de sujets importants et prendre des décisions collectives. Si Bartras et ses généraux ne sont pas encore prêts à abandonner leurs positions de chefs de la communauté, ils n'en ont pas moins commencé à transférer certaines décisions concernant la tribu à l'Arène.

Dans celle-ci, quiconque désirant faire entendre une opinion le peut sans peur de représailles ou de vengeance. Des solutions sont débattues et tout le monde participe au processus de prise de décision.

Le village entretient également un marché de troc de taille respectable où les membres de la communauté négocient leurs talents et leurs biens, un grand quartier d'artisans rempli de toute sorte d'échoppes et d'ateliers et une zone résidentielle en expansion où les enfants des Libres peuvent grandir pour être ce qu'ils veulent — sans avoir besoin de la permission d'un maître ou d'un roi-sorcier.





LE VILLAGE CACHÉ

Echelle : 1 carré = 15 mètres

Paroi du cratère

1

2

3

4

5

6

7

8

Mur de briques

Marché au troc

Quartier résidentiel

Section des artisans

Le Village Caché

Légende du plan

Les légendes suivantes correspondent au plan du Village Caché.

1. Rampe du mur du cratère : Cette rampe étroite faite de terre cuite au soleil offre un accès au cratère dans lequel les Libres ont construit leur village.

2. La Porte Principale : Une rampe étroite mène au village, qui a été construit sur une plate-forme de terre cuite au soleil. La porte s'ouvre sur le village proprement dit et se trouve face à l'Arène des Libres.

3. L'Arène des Libres : Cet amphithéâtre, conçu d'après les arènes de gladiateurs des cités-États, sert de lieu de réunion et de rencontre où les nouvelles sont communiquées et où les problèmes de la communauté peuvent être débattus et faire l'objet de décisions.

4. Le Couloir des Portes : Un étroit couloir divisé par trois portes sépare le centre du village de l'enclos à bétail. Ces portes peuvent être scellées pour protéger le village des envahisseurs.

5. L'enclos à bétail : Des troupeaux de carru et quelques groupes de kitsus se trouvent dans cette partie du village. Les animaux ont le droit de paître dans les broussailles entourant l'oasis chaque jour, allant et venant par la Porte du Bétail.

6. La Porte du Bétail : Une rampe étroite et une porte robuste permettent l'accès à partir de l'enclos vers les pâturages.

7. L'Oasis : Cette oasis fournit l'eau à tout le village.

8. Les pâturages : Cette bande d'herbe alimentée par l'oasis fournit sa nourriture au bétail du village.

Relations avec autrui

Les Libres commercent avec presque tout le monde. La communauté envoie régulièrement des caravanes vers des villages et des avant-postes. Ces caravanes prétendent être de quelque maison marchande très lointaine ou non existante. A part ce léger mensonge, ils commercent honnêtement, concluant de bons contrats et menant d'âpres négociations avec les meilleurs marchands et commerçants d'Athas.

Les Libres refusent de traiter honnêtement avec un seul genre de personnes, celles qui s'engagent régulièrement dans le commerce des esclaves ou qui travaillent directement pour les rois-sorciers. Les Libres peuvent visiter un avant-poste ou un campement de caravane appartenant à cette catégorie au plus profond de la nuit pour libérer des esclaves, mais ils ne feront même pas semblant de conduire des affaires avec de tels groupes. Bien sûr, ils évitent les cités-États autant que possible, avec les rares exceptions où ils conduisent un raid dans les champs qui les entourent.

Rejoindre la tribu

Comme dans la plupart des tribus de ce genre, seuls les affranchis peuvent demander à être membres des Libres. Toutes les races et la plupart des classes sont les bienvenues, tant que le candidat peut prouver qu'il était un esclave. Prouver sa servitude peut être difficile, en particulier pour les esclaves domestiques qui n'ont pas été marqués. Quand une preuve physique ne peut être montrée, les Libres observent l'attitude, les compétences et l'origine pour déterminer la valeur du candidat. Si l'esclave en question a été libéré au cours d'un raid de la tribu, il a de meilleures chances d'être accepté. Les profanateurs sont la principale exception à l'attitude accueillante des Libres. Aucun magicien qui pratique les arts profanateurs n'est le bienvenu chez eux.

Mais, le désir de les rejoindre et le statut d'esclave ne garantit pas la pleine jouissance des droits tribaux. Une période d'initiation doit être subie, durant au moins trois mois, mais pas plus d'un an. Pendant cette période, le candidat est assigné à une équipe de pillage. Il doit démontrer sa soif et son amour de la liberté en aidant la tribu à mener sa guerre contre les propriétaires et en libérant d'autres esclaves quand l'opportunité se présente. S'il peut effectuer quelques services particuliers ou un acte héroïque au cours de son initiation, il assure sa sélection comme membre de la tribu.

Tout membre qui agit contre la tribu ou qui échoue dans ses épreuves pendant l'initiation est mis à mort car l'emplacement du Village Caché est trop important pour faire confiance à ceux qui en sont expulsés.



Membres importants de la tribu

Bartras
Guerrier humain, chaotique bon

Classe d'armure 5 (armure de kank)	For 15
Déplacement 12	Dex 14
Niveau 8	Con 15
Points de vie 52	Int 13
TAC0 13	Sag 12
Nb Attaq. 3/2	Cha 15

Dégâts/attaque : 1d8 -1 (épée longue en pierre)
Résumé des psioniques : PFP 44 ; Talent natif — Rêve éveillé (SP Sag ; Coût : contact + 3/round)

Bartras, un guerrier humain, servit comme esclave de jeu à un fils de noble puis comme esclave-soldat dans la milice de celui-ci avant de trouver la liberté. Il a passé sa vie d'affranchi à établir la tribu nommée les Libres.

En tant que chef des Libres, Bartras emploie ses compagnons comme soldats dans une guerre contre les propriétaires d'esclaves. Il voit la lutte pour rester libre et vivre dans les contrées sauvages loin des cités-États comme une guerre contre la nature et les propriétaires. Chaque raid réussi offre un autre jour de liberté et est ainsi considéré comme une petite victoire dans sa guerre continue.

Sa capacité à commander vient de son entraînement militaire, de ses discours charismatiques, et de son approche pragmatique des problèmes. Avec l'aide de son talent natif, Bartras peut facilement distraire les gardes de caravane afin qu'un raid puisse se dérouler sans encombre. Chaque groupe de pillards de sa tribu a des ordres fermes pour libérer les esclaves tant que cela ne met pas en danger le bien-être de la tribu.

Drog
Guerrier nain, loyal neutre

Classe d'armure 6 (cuir de mekillot)	For 16
Déplacement 6	Dex 14
Niveau 6	Con 17
Points de vie 42	Int 13
TAC0 15	Sag 14
Nb Attaq. 1	Cha 11

Dégâts/Attaque : 1d8 (hache d'armes en pierre, -2 aux jets d'attaque)

Drog, un nain qui servit jadis comme esclave soldat à Tyr, fait office de major (gouverneur) du Village Caché. C'est un administrateur strict mais juste, un tantinet procédurier. Sous ses soins, la colonie a grandit, passant d'un campement minuscule au fond d'un énorme cratère à un village bourdonnant d'activité. Il évalue constamment ses actions pour s'assurer qu'il n'imite pas les méthodes des maîtres des cités-États.

Drog n'aime définitivement pas la position qu'il occupe, mais il comprend pourquoi il a été choisi. Il était l'un des premiers compagnons de Bartras et il a un souci du détail qui fait de lui un administrateur naturel. Mais il croit que sa position empeste le propriétaire, ou pire, l'arkhonte et il attend le jour où Bartras abolira toutes les positions de commandement. Bien sûr, la liberté totale lui fait également peur. Elle effraie son côté loyal et ordonné par des visions de chaos incontrôlé. Parfois il se demande si c'est pour cela qu'ils font ces efforts. Ensuite, il se rappelle le temps où il était esclave, et de telles pensées s'enfuient devant son désir d'être libre.

Selanu
Voleuse humaine, chaotique neutre

Classe d'armure 4 (cuir de carru)	For 16
Déplacement 12	Dex 18
Niveau 5	Con 14
Points de vie 23	Int 10
TAC0 16	Sag 14
Nb Attaq. 1	Cha 9

Dégâts/Attaque : 1d6 (gourdin en os, -1 aux jets d'attaque)
Résumé des psioniques : PFP 34 ; talent natif — Greffe d'arme (SP Con-5 ; Coût : 10+1/round)

Selanu servit jadis comme esclave artiste à la cour des arkhontes de Balic. Sa spécialité était la gravure sur os, mais elle a développé quelques compétences supplémentaires pour l'aider à se promener à la cour sans être vue. Ses talents de voleuse novice trouvèrent leur totale expression sous la tutelle d'un autre esclave artiste qui avait vécu auparavant en tant que roublard (avant que ses talents ne lui fassent obtenir une place en tant qu'esclave).

Après avoir gagné sa liberté grâce aux efforts des Libres, Selanu demanda à rejoindre la tribu. Elle se

sert maintenant de ses talents en tant que pillard et voleuse quand elle est assignée à une caravane marchande. Elle aime voler des objets et des pièces de céramique en plus, pendant qu'elle erre dans un village sous le déguisement d'un marchand d'une quelconque maison fictive de l'autre côté de la Région de Tyr.

La Bande de Tenpug

Une des tribus les plus inhabituelles et les plus créatives dont j'ai entendu parler est un petit groupe appelé la Bande de Tenpug. La tribu est faite d'esclaves artistes et artisans qui ont mis leurs talents en commun pour une bonne utilisation. Comme ils ont peu de talentueux combattants parmi eux, et qu'aucun n'a de compétences pour la survie dignes d'être mentionnées, la tribu a dû trouver un autre moyen de subvenir à ses besoins.

La Bande de Tenpug envoie ses membres vers des petits villages et des campements de caravanes où ils vendent leurs services en se faisant passer pour des hommes libres. Ils réparent les chariots et les outils, amusent avec des histoires, et fabriquent même des œuvres d'art si quelqu'un s'intéresse à de telles choses. Ce que gagnent ces "hommes libres" est ramené à la tribu pour être redistribué à tous.

A peu près 200 artistes et artisans constituent la Bande de Tenpug. Parmi eux, une douzaine seulement ont des compétences martiales.

Organisation

La Bande de Tenpug a une structure très souple. Le chef de la tribu est un mûl manchot nommé Tenpug dont l'expérience en tant que gladiateur (avant qu'il ne perde son bras) en a fait le chef naturel. L'idée de survivre en vendant ses talents au lieu de piller était son idée. Il continue à diriger et à prendre les décisions finales concernant le bien-être de la tribu.

Les autres notables sont le comptable des gains et le comptable des provisions. Ces deux membres de la tribu travaillent ensemble pour utiliser l'argent ramené afin d'acheter les provisions dont la tribu a besoin pour survivre. Comme c'est le moyen principal pour la tribu d'obtenir de la nourriture et de l'eau, ces positions sont très importantes.

Il n'y a pas d'autres membres importants de la tribu qui soient constamment en rapport avec Tenpug, mais il n'existe pas de hiérarchie stricte des rangs ou des positions. Si quelqu'un a une idée, il la présente à la tribu. Si celle-ci l'apprécie, elle est mise en pratique. Dans le cas contraire, elle est enterrée.

Opérations et moyens d'existence

La Bande de Tenpug fixe pour chaque membre de la tribu un nombre de périodes d'une semaine pour gagner de l'argent pendant l'année à venir. Quand la période d'un membre arrive, il doit quitter le camp et se diriger vers un village ou un campement de caravane. Prétendant être un homme libre, il offre ses talents particuliers à la vente. Il reste dans le village ou le campement tant qu'il y a du travail rémunérateur ou jusqu'à ce que sa semaine (15 jours) soit terminée. Ensuite, il rassemble ses gains et revient à la tribu jusqu'à ce que son tour revienne.

Parfois un membre de la tribu est envoyé avec un sac plein de poteries finement travaillées ou de certains autres objets faits par la tribu. En plus d'offrir ses talents à vendre, le membre de la tribu cherche des acheteurs pour les biens qu'il transporte.

La tribu n'envoie jamais plus de la moitié de ses membres en même temps. Le reste demeure à l'arrière pour protéger le campement, fabriquer les choses à vendre ou réparer les tentes et les outils. Dès que cela est nécessaire, la tribu envoie une petite caravane pour acheter des provisions. Ils utilisent au moins trois lieux différents à cette fin, n'allant jamais deux fois de suite au même endroit. Encore une fois, la caravane prétend être d'un village d'hommes libres qui a besoin de compléter ses stocks en achetant des provisions.

Origine

La Bande de Tenpug commença comme un petit groupe d'artisans itinérants qui gagnait sa nourriture, son eau et un abri en effectuant de petites tâches pour leurs hôtes. Les premiers membres étaient tous des esclave artisans de Nibenay. L'histoire, du moins d'après ce que j'ai entendu, est la suivante.

Pendant une période particulièrement difficile à Nibenay, des esclaves de toutes les classes furent mis dans des détachements de travail pour ramasser



du bois dans la Forêt du Croissant. Un détachement fut composé d'artisans esclaves, dont un mûl manchot nommé Tenpug. Après une dure journée de labeur, les esclaves finissaient de charger leur chariot avec du bois et s'apprêtaient à repartir vers la cité. Ils étaient à peine en chemin quand des combattants de Gulg tombèrent par surprise sur le petit groupe. Ils tuèrent les gardes et dispersèrent les esclaves effrayés.

Les esclaves se réunirent dans la forêt et se tournèrent vers le Vieux Gralth pour qu'il les guide. Le vieux nain, qui avait été esclave à Nibenay depuis si longtemps que personne ne pouvait s'en rappeler, leur dit de courir dans le désert. "Vous êtes libres maintenant," leur dit-il, "car les combattants de Gulg ont rompus les chaînes qui vous retenaient."

Les esclaves commencèrent tous à parler en même temps, posant des questions et cherchant à retarder l'inévitable. Finalement, Tenpug demanda "Comment pouvons-nous survivre sans nos maîtres ? Que pouvons-nous faire ?"

Irrité, Gralth se tourna vers le mûl avec un grognement. Pendant un moment, il ressembla plus à un gladiateur qu'à un armurier. "Vous pouvez faire ce que vous avez toujours fait !" cria Gralth "Vous avez chacun des talents dont la plupart des hommes libres ont envie à en mourir. Combinez vos talents, regroupez vos ressources et vendez-les au plus haut prix ! Mais ne le faites pas comme des esclaves. Faites-le comme des marchands libres."

Gralth et Tenpug parlèrent toute la nuit, approfondissant les idées qui seraient utilisées par ces affranchis pour survivre. Quand ils eurent fini, le nain leur dit adieu et repartit vers Nibenay. Quand Tenpug lui demanda où il allait, Gralth dit qu'il avait encore un focus à achever. Il ne voulait pas finir en banshee à errer dans les contrées sauvages après sa mort. Ce fut la dernière fois qu'ils virent le vieux nain.

Campement de Tenpug

CAMPEMENT DE TENPUG

Echelle : 1 carré = 6 mètres

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Finalement, le groupe trouva un lieu sûr pour installer un campement permanent. Maintenant qu'il n'avait plus à se déplacer de lieu en lieu, le groupe pouvait se consacrer à trouver du travail et à faire de l'argent.

Emplacement et défenses

La Bande de Tenpug a établi un campement à l'intérieur des ruines à demi enfouies d'un ancien temple. Ce dernier est situé à quelques 80 kilomètres au nord-est de Nibenay, à proximité de la rive de la Mer Pulvérulente. Le sable porté par le vent a recouvert une grande partie des ruines, offrant une protection aux voyageurs de passage. Les statues terrifiantes qui protègent l'entrée du temple servent à effrayer tous les pillards sauf les plus désespérés ou les plus intrépides. Ceux qui essayent de parvenir jusque là peuvent généralement être terrifiés par quelques sonneries des cornes fantomatiques (ces instruments ont été spécialement faits par les artisans de Tenpug pour produire des sons irréels qui semblent venir d'autres mondes).

Le temple partiellement enfoui est une construction massive, car les occupants initiaux étaient des géants. Les voûtes sont à douze mètres de haut, et toute la structure est faite de pierres ajustées. Il doit dater de l'ère des anciens, mais aucun esprit n'erre dans ses énormes halls.

A l'intérieur du temple abandonné, qui a été remarquablement bien préservé, le groupe a installé des tentes entre les piliers massifs qui sont aussi grands que des arbres de la Forêt du Croissant. Peu d'objets ont été trouvés dans le temple, et Tenpug n'a pas voulu rechercher les caches secrètes. Les anciens dieux ont déjà toléré leur présence. Il ne souhaite rien faire qui puisse inverser cette situation. En fait, Tenpug a décidé de placer une partie des objets qu'ils font et de l'argent qu'ils gagnent sur l'autel massif en guise d'offrande aux anciens dieux. Il espère que cet acte d'apaisement garantira l'accueil bienveillant reçu par son groupe dans ces halls anciens.

Campement de Tenpug

Légende de la carte

Les légendes suivantes correspondent au plan du campement de Tenpug.

1. Entrée du temple : D'énormes marches et des portes de pierre gigantesques conduisent à ce temple à demi enfoui. De grandes statues de pierre gardent chaque côté des portes. Les statues sont des humains géants avec des têtes de lion.

2. Le Grand Hall : Cet énorme hall, construit selon des proportions gigantesques, s'élève à quelques 12 mètres sous un plafond en forme de dôme. Les grands piliers en pierre s'élèvent du sol vers le plafond comme des arbres. Entre ces piliers, la tribu a dressé de grandes tentes qui servent pour vivre et travailler.

3, 4, 5. Chambres vides : Chacune de ces énormes chambres a une hauteur sous plafond de 7,5 mètres. Elles étaient vides quand la tribu est arrivée et Tenpug a décidé de les laisser ainsi. Les seuls objets intéressant qui s'y trouvent sont les bas-relief qui ont été taillés directement dans la pierre. Ils représentent des scènes d'un monde bien différent de l'Athas d'aujourd'hui. Il y a des forêts luxuriantes, d'énormes lacs, des rivières, des chutes d'eau tumultueuses et des géants faisant de l'artisanat.

6. Chambre secrète : L'existence de cette chambre est toujours inconnue de la tribu. Elle contient toujours ses trésors d'origine, dont des meubles à la taille des géants, des tas d'or et des objets en métal. Il y a des coupes en bronze, des épées en fer et même des armures de plates métalliques complètes.

7, 8, 9. Chambres vides : Ces salles sont similaires aux salles 3, 4 et 5.

10. Chambre secrète : Cette salle est similaire à la pièce 6.

11. Chambre de l'autel : Un gigantesque autel à degrés remplit la plus grande partie de cette salle. Tenpug a entassé des objets faits par sa tribu ainsi qu'une partie de ses gains sur l'autel, en tribut aux anciens dieux qui leur ont permis d'habiter dans ce temple. Les tentes installées dans cette zone sont celles destinées au stockage, celle de Tenpug et celles pour les réunions.



Relations avec autrui

A l'exception possible des tribus de pillards et des cités-États, la Bande de Tenpug a de bonnes relations avec les autres colonies des contrées sauvages. Peu d'entre eux refusent d'accueillir leurs artisans à bras et bourses ouverts, car l'arrivée de même un seul voyageur rompt la routine et apporte des nouvelles d'autres lieux aux villages reculés.

La Bande garde le secret sur le passé de ses membres, croyant qu'ils ne recevraient pas ce chaleureux accueil si leurs hôtes savaient qu'ils étaient des esclaves évadés. Au lieu de cela, ils prétendent être des hommes libres cherchant un travail honnête.

Bien sûr, parfois, un voyageur solitaire fait une cible tentante pour des monstres, des pillards ou des esclavagistes. Il arrive qu'un membre de la Bande de Tenpug parte et ne revienne jamais. C'est un aspect cruel de la vie des affranchis de cette tribu.

Rejoindre la tribu

Tout esclave ayant un talent en tant qu'artiste ou artisan est le bienvenu dans la Bande de Tenpug. Ce dernier souhaite ne rien avoir à faire avec les préservateurs, les profanateurs et les arkhontes, et aucun de ces affranchis ne sont les bienvenus. Le mûl est également prudent quand un combattant arrive et souhaite se joindre au groupe. Bien que la tribu puisse toujours utiliser un autre défenseur fort, Tenpug sait que son peuple s'est habitué à ne compter que sur lui-même. Les combattants aiment généralement commander et la Bande de Tenpug n'est justement pas organisée selon une structure militaire.

La tribu attire des artistes et des artisans, car ils étaient auparavant des esclaves misérables qui trouvent ici une certaine valeur en démontrant des qualités artistiques. Ils n'ont pas de compétences pratiques seulement des talents artistiques ; pendant qu'ils étaient esclaves, leurs vies pouvaient souvent se terminer aussi rapidement que la popularité de leurs œuvres s'évanouissait.

Ceux qui sont acceptés dans la tribu doivent passer par une période d'apprentissage avec quelqu'un qui possède des talents similaires. Ils passent cette période dans le temple, travaillant aux côtés du membre de la tribu et se mettant au courant de la vie dans la Bande de Tenpug. Une fois que le membre de la tribu est convaincu que l'apprenti est bon pour la Bande, ce dernier est fait membre à part entière et se voit assigner des semaines pour vendre ses services. Cette période est prévue pour éliminer les espions et les esclavagistes, car permettre simplement à un nouveau membre de situer le campement et d'errer ensuite est une invitation au désastre. Ceux qui ne sont pas acceptés sont envoyés dans la Mer Pulvérulente sans nourriture, eau ou arme.

Membres Importants de la Tribu

Tenpug

Gladiateur mûl, loyal neutre

Classe d'armure 5 (cuir de carru)	For 20
Déplacement 12	Dex 17
Niveau 7	Con 16
Points de vie 56	Int 15
TAC0 11	Sag 13
Nb Attaq. 3/2	Cha 11

Dégâts/attaque : 1d4+9 (marteau de guerre en fer)

Tenpug servit jadis comme gladiateur dans les arènes de Nibenay. C'est là qu'il perdit son bras gauche et presque la vie. Il fut fait esclave artisan après avoir été soigné, période où il montra un talent dans la fabrication des armes. Maintenant il travaille comme armurier dans la tribu, fabriquant certaines des plus belles armes en pierre et os que l'on puisse trouver n'importe où dans la Région de Tyr.

Le mûl manchot effraie beaucoup de gens, mais c'est en fait un homme très gentil et très calme qui travaille inlassablement à sa tâche. L'exécution se voit dans le produit final.

Quand il arrive dans un village et démontre ses talents d'artisan, les clients apportent leur propre matière première pour qu'il la travaille. Ils rassemblent des morceaux de pierre et d'os pour les apporter à Tenpug le Manchot. Ensuite, celui-ci forge la matière en une épée, une hache ou une dague, à l'équilibre parfait et affûtée comme un rasoir.

Quand il n'est pas en train de travailler, Tenpug conduit la tribu comme il fabrique les armes. Il a forgé sa bande en un groupe d'artistes et d'artisans qui vivent bien en vendant leurs talents.



Feera

Artisan demi-elfe, chaotique bon

Classe d'armure 8 (armure matelassée)	For 13
Déplacement 12	Dex 13
Niveau 3	Con 12
Points de vie 16	Int 14
TAC0 20	Sag 13
Nb Attaq. 1	Cha 12

Dégâts/Attaque : 1d4-1 (dague en os, -1 aux jets d'attaque)

Résumé des psioniques : PFP 30 ; Talent natif — biorétroaction (SP Con -2; Coût : 6 +3/round)

Feera, une femme demi-elfe, sert de graveur sur os dans la Bande de Tenpug. C'est une jeune femme polie, aimable et attirante qui met les clients à l'aise avec son badinage amical.

Feera n'est pas née en esclavage. Elle est la fille d'un homme libre de Raam qui gagnait sa vie d'une manière très proche de celle de la Bande de Tenpug aujourd'hui — en vendant les produits de son talent de graveur. Feera grandit dans cet environnement, apprenant ses talents d'artisans de son père. Celui-ci était humain, et elle n'apprit jamais ce qui était arrivé à sa mère. Elle sait seulement que son père aimait beaucoup la femme elfe. Le désastre frappa son père quand il fit un travail pour un arkhonte. Ce dernier aima tellement la gravure sur os qu'il fit arrêter Feera et son père et les mit dans les enclos à esclaves. Feera fut assignée à l'enclos des concubines et apprit rapidement à haïr l'arkhonte égoïste.

Un heureux voyage loin de la cité permit la fuite de Feera. Pendant que l'arkhonte inspectait les champs, Feera se glissa dehors. Elle fut finalement découverte par un membre de la Bande de Tenpug qui revenait de son travail. Il prit la jeune femme avec lui et elle devint rapidement une membre de la tribu.



Point-Salé

Entrer dans le village de Point-Salé revient à pénétrer dans un lieu de contrastes. En vous déplaçant parmi ses habitants, vous verrez la vie d'une tribu d'affranchis sous un certain nombre d'angles différents. Les villageois forment un groupe turbulent multi-racial. Ils participent à la plupart des activités normales associées aux tribus d'affranchis — ils pillent des caravanes, ils évitent les chasseurs d'esclaves et ils vivent chaque moment de leur liberté comme si c'était le dernier. Le peuple de Point-Salé a de plus un véritable amour des arts. Ses membres apprécient particulièrement la narration d'histoires, qu'ils ont portée à un niveau différent dans des arènes qu'ils appellent théâtres. Là, au lieu d'un seul narrateur contant une histoire pour un auditoire, tout un groupe interprète l'histoire du début à la fin. Je dois vous dire que regarder un tel spectacle vous transporte à une autre époque !

A Point-Salé, les pillards sauvages et bruyants aiment donner des spectacles pour un public. Si les théâtres permanents de Point-Salé sont utilisés pour améliorer leurs talents, ils envoient également des compagnies itinérantes vers des villages, des camps de caravanes ou des oasis pour donner des représentations. Ce nouveau concept en a apparemment attiré plus d'un, car, d'après ce que j'ai compris, le village complète ses moyens de subsistance par ce que lui rapportent ces troupes itinérantes. Les deux pièces (c'est ainsi qu'ils appellent leurs spectacles à plusieurs narrateurs) que j'ai vues étaient émoustillantes et plutôt appréciables.

Point-Salé est un village de bonne taille abritant plus de 500 habitants. Des représentants de toutes les races, déambulant en permanence dans les rues actives, appréciant une vie qui n'est plus contrôlée par les caprices et les désirs de maîtres insouciants. Si les humains et les nains comptent pour une bonne partie de la population, un bon nombre d'elfes se sont établis, en particulier pour faire du théâtre. Il y a également quelques mûls, dont le chef de la tribu. Lors de ma visite, j'ai vu un thri-kreen et deux demi-géants se promener.

Avec une telle diversité d'individus, il n'y a pas de trait dominant à Point-Salé. La nature chaotique intrinsèque du village est le trait le plus unificateur de tout le groupe. Les gens vont et viennent sans but apparent, et la plupart évitent les travaux sérieux pour prendre du bon temps. Cela ne veut pas dire que les habitants de Point-Salé sont paresseux, car quand le besoin se fait sentir ils se regroupent pour accomplir le travail à faire. Mais les schémas ordonnés suivis par d'autres tribus d'affranchis comme la Bande de Tenpug rappellent trop aux habitants de Point-Salé leurs vies passées d'esclaves. Quand le travail doit être fait, il l'est. Quand une tâche peut attendre, les gens remplissent les rues en buvant, chantant et dansant.

Point-Salé, bien qu'étant une tribu de pillards, ne doit pas être confondue avec les Razzieurs des Sables Noirs. Les pillards de Point-Salé blessent ou tuent rarement ceux qu'ils piègent. Ils désirent les biens et les provisions transportés, non le sang des protecteurs de la caravane. Une fois qu'ils ont maîtrisé une caravane et pris ce qu'ils pouvaient, ils remercient leurs victimes par une scène de théâtre et repartent en chevauchant dans la Grande Plaine Ivoire.

Organisation

Point-Salé, comme la plupart des autres communautés d'affranchis, est vaguement organisé selon une structure militaire. Xaynon, un ex-gladiateur mûl, dirige la tribu par sa force et son habileté au combat. Il n'est pas tout à fait exact de dire qu'il commande les autres membres de la tribu, mais ses suggestions sont presque toujours suivies. Il essaye de laisser la communauté se débrouiller, imposant le minimum de règles et de restrictions possible. Aussi longtemps qu'il ne gêne pas la liberté de quelqu'un d'autre, un habitant de Point-Salé est libre de faire ce qu'il veut. Cependant, si un danger menace ou si un raid doit être lancé, Xaynon troque son approche nonchalante pour le commandement, et devient un seigneur de guerre avec qui il faut compter. A ces moments-là, les affranchis savent qu'ils ont mieux à faire que de défier son autorité, par peur d'une mort rapide et douloureuse.

La conseillère en chef de Xaynon est une préservatrice du nom d'Arya, qui assied souvent son autorité par des démonstrations imposantes de magie. Beaucoup ne font pas confiance à la magicienne, car la plupart des esclaves regardent ses pairs avec suspicion, haine et peur. Mais, personne ne peut nier qu'elle a gagné sa place à Point-Salé en utilisant souvent ses arts arcaniques pour le bénéfice du village.

Les tribus-esclaves

La plupart des villageois opèrent comme membre d'un ou plusieurs groupes de pillage. Ces groupes se rassemblent sous le commandement des lieutenants de Xaynon dans le but spécifique d'engager des raids. Pendant un de ces derniers, la liberté chaotique cède sa place à la discipline militaire. Les officiers des groupes de pillage doivent être obéis, car sinon les précieux ravitaillement recherchés pourraient être perdus. C'est un spectacle étonnant que ces esclaves par ailleurs bruyants et turbulents qui se mettent en ordre pour conduire un raid.

A part les rangs assignés selon la force et la compétence dans les groupes de pillage, il n'y a pas d'autre niveau formel d'autorité à Point-Salé. Une chaîne de commandement plus organisée aurait un léger goût des hiérarchies des cités-États que Point-Salé a rejetées. Des degrés informels d'autorité basés sur le pouvoir du plus fort sur le plus faible existent ici comme dans la plupart des tribus d'affranchis. Des décisions sont souvent prises par un combat au fil de la dague. La survie du meilleur est définitivement la loi à Point-Salé.

Opérations et moyens d'existence

Le village ne cultive pas la terre et n'élève pas de bétail. Il fait rarement du commerce, et peu d'artisans ont ouvert des échoppes dans ses murs. La chasse et la cueillette, bien que pratiquées, sont des suppléments à la source de revenu principal de la tribu. Point-Salé, en premier et avant tout, est une base pour des opérations de groupes de pillage qui s'attaquent aux voyageurs et aux caravanes entre Gulg et Nibenay. Les caravanes marchandes faisant le trajet entre ces deux cités-États rivales ne savent jamais si les pillards de Point-Salé apparaîtront pour demander un tribut, ou même toute la cargaison, en échange d'un passage sûr.

Dès que Point-Salé a besoin de reconstituer des stocks en baisse, des éclaireurs sont envoyés dans la Grande Plaine Ivoire pour guetter les caravanes en approche. Une fois que le trajet d'une caravane a été déterminé, les éclaireurs reviennent pour diriger vers elle un groupe de pillage de taille appropriée. Un tel groupe peut suivre la caravane pendant des jours, masquant son passage pendant qu'il détermine le nombre et la force des gardes. Une fois que le chef du groupe sent qu'il a appris tout ce dont il avait besoin, il se réunit avec les pillards vétérans pour concevoir une embuscade. Cette dernière peut être une opération simple dans laquelle les pillards déboulent des contrées sauvages, ou un siège complexe, conçu pour paralyser les chariots et briser l'esprit des défenseurs.

Comme il a été dit plus haut, les pillards de Point-Salé essayent de prendre leur butin avec le moins d'effusions de sang possible. Ils considèrent les cargaisons liées aux cités-États comme une juste compensation pour les années qu'ils ont passées comme esclaves des rois-sorciers. Ils n'ont aucun désir de blesser qui que ce soit ou de voir leurs compagnons touchés en retour. Ils se défendront et même tueront des mercenaires entêtés si c'est nécessaire, mais toujours en dernier recours.

La plupart des maisons marchandes qui commercent avec Gulg et Nibenay sont douloureusement conscientes de l'existence de Point-Salé et de ses pillards. Si certaines ont cherché à déjouer les tentatives des pillards en changeant constamment les plans de route des caravanes et même en payant plus de gardes, la plupart ont simplement augmenté les prix qu'elles pratiquent dans cette région en compensation des pertes occasionnelles de cargaison. Aussi longtemps que Point-Salé continue à ne prendre que ce qui lui est nécessaire et ne commet pas de massacres inutiles, les maisons marchandes tolèreront des raids peu fréquents. Toute augmentation excessive dans le nombre des raids ou dans les incidents violents pourrait mener à un genre de guerre. Les maisons marchandes sont connues pour avoir regrouper leurs ressources dans le passé afin de payer de grandes armées de mercenaires pour chasser des pillards et des monstres du chemin des caravanes. Xaynon veille à garder l'activité de sa tribu en dessous du niveau qui inspirerait une telle action contre Point-Salé.

La tribu-esclave complète les revenus ramassés par le pillage des caravanes, par une nouvelle forme d'amusement. Point-Salé se vante d'une activité théâtrale animée où un nouveau genre d'artistes, appelés acteurs, joue des spectacles, appelés pièces, pour un public appréciateur de compagnons esclaves. Ces pièces sont dans la même veine que les histoires racontées par les bardes itinérants, à une différence de taille près. Au lieu de simplement raconter une histoire, les acteurs prennent les rôles des personnages et interprètent l'histoire comme si elle se déroulait



véritablement sur scène. Ces spectacles peuvent aller de choses assez simples à des intrigues élaborées avec une mise en scène et des costumes.

Peu de non membres de la tribu viennent à Point-Salé, aussi les théâtres sont-ils plus un amusement pour la tribu. Les pièces sont prévues en nocturne, apportant le rire, le drame, la musique ou les larmes à des auditoires d'esclaves. L'atmosphère est contagieuse, et quasiment chaque habitant de Point-Salé appartient à l'une des dizaines de compagnies théâtrales opérant dans le village. Ils entraînent et perfectionnent leurs techniques pour le plaisir de leurs camarades, puis emmènent leur spectacle en tournée afin d'amuser les autres.

Les troupes théâtrales itinérantes sont devenues des suppléments lucratifs aux opérations normales de la tribu. Ces troupes donnent des spectacles pour de riches marchands dans des camps de caravane et pour des sédentaires dans les villages voisins, apparaissant généralement devant des foules compactes. Les troupes donnent de bons spectacles qui laissent leurs auditoires sur leur faim, ce qui leur assure des engagements pour revenir. Si elles peuvent obtenir des informations sur des plans de route de caravane et les cargaisons transportées en jouant devant les marchands, c'est encore mieux.

Les membres des troupes se font passer pour des hommes libres, ne révélant jamais leur identité d'affranchis ou l'existence d'un lien avec Point-Salé. En fait, elles font de longs détours pour s'approcher d'un campement ou d'un village par la direction opposée de celle des Montagnes du Mekillot.

Les compagnies d'acteurs de Point-Salé ne donnent jamais de spectacles pour des nobles ou des arkhontes, et elles sont connues pour avoir même refusé l'invitation du roi-sorcier Nibenay (qui pensait payer un groupe d'hommes libres). Jouer devant ces gens serait comme endosser une nouvelle fois les chaînes de l'esclavage, quel que soit le prix offert. Ils peuvent se moquer de ces classes dans leurs pièces, mais ils ne joueront jamais pour elles.

Origine

Xaynon et sa tribu initiale de pillards se sentaient de plus en plus fatigués de la vie nomadique qu'ils menaient. Ils désiraient plus que la simple liberté de la route. Ils souhaitaient la liberté de construire des maisons et d'élever des familles. Ils voulaient la sécurité que seul un village fortifié pouvait leur offrir. Quand sa tribu prit pied sur la face orientale des Montagnes du Mekillot et trouva la mine de sel abandonnée, Xaynon sut qu'ils avaient trouvé leur maison.

Il avait été gladiateur, combattant régulièrement pour sa vie dans les arènes de Raam. Quand le mûl trouva finalement la liberté, il imaginait que ses jours de combat étaient terminés. Il avait tort, car il se retrouva rapidement à affronter le chef de la tribu qu'il avait rejointe pour le commandement du groupe. Sa victoire ouvrit un nouveau chapitre dans l'existence de cette tribu. Tout d'abord, le mûl les mena loin de Raam, vers le sud-ouest à la recherche de butin et d'aventures. Ensuite, il changea l'habitude de la tribu de tuer tous ceux qu'ils volaient. Il leur dit qu'il n'y avait pas besoin de faire plus de morts sur ce monde mourant. Enfin, il leur donna plus de liberté dans la détermination de leur destin. Quand ils avaient besoin d'un chef, il était là. Dans le cas contraire, il leur laissait prendre leurs décisions.

De plus en plus d'affranchis rejoignirent la tribu de Xaynon alors qu'elle se déplaçait le long du périmètre de la Mer Pulvérulente, traversait le Creuset du Dragon et se dirigeait vers le sud et la Grande Plaine Ivoire. En plus des soldats et des gladiateurs qui se rassemblaient aux côtés de Xaynon, ce dernier attirait un grand nombre d'artistes. Peut-être était-ce dû au fait qu'il aimait les arts, et s'imaginait être lui-même quelque peu artiste. Il aimait raconter des histoires et danser, et il pouvait écouter des sculpteurs et des peintres parler pendant des heures au sujet des techniques de leurs arts.

Dans les Montagnes du Mekillot, il ordonna à sa tribu de s'arrêter. Il décida que le temps du voyage était fini, du moins en ce qui le concernait. Quiconque souhaitait continuer était libre de le faire. Ceux qui voulaient rester devraient l'aider à construire le village dans lequel il avait toujours rêvé vivre. C'est ainsi que Xaynon et sa tribu en vinrent à construire Point-Salé au cœur des cavernes des montagnes.

Peu de temps après que les premières constructions eurent été bâties et le mur d'enceinte édifié, quelques artistes qui avaient partagé des histoires et des poèmes avec Xaynon lui demandèrent s'ils pouvaient construire une arène. L'ex-gladiateur était consterné par la suggestion et dans sa colère il frappa presque l'homme qui l'avait émise. Mais ils lui ex-

pliquèrent rapidement qu'ils voulaient que cette arène serve de scène pour les arts, et non pour des jeux sanglants. Xaynon accepta alors et le premier théâtre de Point-Salé fut construit. Qui pouvait imaginer à cet instant qu'un jour les acteurs gagneraient un pourcentage significatif des revenus du village, prenant leur place aux côtés des groupes de pillage comme source de richesses? Même Xaynon rit maintenant à cette pensée — quand il ne monte pas lui-même sur scène !

Emplacement et défenses

Point-Salé est situé sur le versant oriental des Montagnes du Mekillot, surplombant la Grande Plaine Ivoire. Le village a été construit dans une grande caverne dont Xaynon pense qu'elle fut jadis une mine de sel des anciens. La première défense du village est la géographie, car il est caché dans l'une des nombreuses cavernes des montagnes. Les chemins montagneux sont sinueux et dangereux et se terminent souvent sur des falaises à pic ou des parois infranchissables. Seuls les habitants de Point-Salé connaissent les accès à leur village, et toute personne non invitée peut être découragée par des glissements soudains de rochers ou par des fosses invisibles. Si quiconque atteint la caverne elle-même, les tunnels menant au village peuvent être effondrés. Un tunnel secret bloqué peut être ouvert dans un tel cas, offrant une route de secours aux villageois.

Comme dans les autres tribus-esclaves, chaque membre de la communauté de Point-Salé peut être appelé à la défense du village. Même ceux qui viennent dans la tribu sans aucune compétence martiale reçoivent un entraînement suffisant pour leur permettre de porter une épée ou un gourdin pour leur propre défense. Ceux qui ont une expérience de combattant ou de militaire ont affiné leurs compétences dans d'innombrables missions de pillage.

Le village de Point-Salé

(Voir plan p. 39)

Caché dans une énorme caverne dans les Montagnes du Mekillot, Point-Salé se dresse sereinement hors de portée des regards inquisiteurs de ses ennemis. La structure du village est chaotique de nature, ne portant que fort peu la trace d'un plan ou d'un schéma directeur.

Le village tire son eau d'une rivière des montagnes qui forme une mare dans la caverne. Il n'y a pas de champ de céréales à moissonner, ni de troupeau de bétail à surveiller. Il y a un marché où les produits et les provisions ramenés dans les raids sont exposés. Des membres de la tribu distribuent à tour de rôle la nourriture et les autres objets volés aussi équitablement que possible à toute la population.

Le reste du village est un regroupement fait au hasard de maisons et de tavernes — les habitants de Point-Salé aiment leurs tavernes — construit autour du grand quartier des théâtres ou du petit campement des artisans. Certains théâtres sont simplement des plate-formes élevées installées à même le sol où les spectateurs peuvent s'asseoir, toute la zone étant recouverte d'une tente. D'autres, comme l'arène du théâtre, sont construits en pierre et prennent la forme des arènes de gladiateurs. La plupart des autres constructions, y compris les maisons, sont des huttes en chaume, des cases en brique ou de grandes tentes.

Relations avec autrui

Point-Salé ne fait que très peu de commerce avec les autres colonies. Ses habitants produisent peu de biens — comptant plutôt sur les caravanes qui passent pour compléter leur ravitaillement. En tant que tel, Point-Salé est considéré aussi bien par Gulg que par Nibenay comme une communauté illégale de voleurs. Heureusement, les relations troublées qui lient ces deux cités-États, les rendent trop occupées et trop prudentes pour monter des expéditions dans les Mekillots à la recherche du village de cette tribu-esclave. Chacune craint de laisser la voie libre à une attaque de l'autre si elle envoie des forces importantes à la poursuite des pillards.

Elles envoient occasionnellement des escortes armées pour guider et protéger des caravanes qui s'approchent, mais ces forces ne gênent pas les pillards. De nombreuses caravanes ne peuvent payer un nombre important de troupes et elles font donc des cibles faciles pour les habitants de Point-Salé.

Un autre voisin de Point-Salé, le village nain de Lédopolus Nord, refuse d'avoir quoi que ce soit à faire avec la tribu-esclave. Ils considèrent les pillards comme une menace pour leurs caravanes, comme le prouve la quantité de cargaison qui n'atteint pas sa destination.



Les maisons marchandes qui commercent régulièrement avec Gulg et Nibenay se sont familiarisées avec Point-Salé et ses pratiques. Nombre d'entre elles ordonnent à leurs conducteurs de caravane d'abandonner simplement une partie de la cargaison comme tribut aux pillards, achetant en fait un droit de passage à travers la Grande Plaine Ivoire et ses environs. D'autres essayent toute sorte de choses pour décourager les pillards — variation des plans de route de leurs caravanes, voyage de nuit, adjonction de gardes supplémentaires, emploi de psionistes et de mages puissants, et même envoi de caravanes leurres avec des cargaisons sans valeur pour occuper les pillards pendant que les véritables caravanes prennent une autre route. Ces ruses fonctionnent parfois, mais les pillards ont le plus souvent leur part de produits à distribuer sur le marché de Point-Salé.

Le village maintient de bonnes relations avec des maisons marchandes et même avec les villages nains à travers les activités de ses troupes d'acteurs itinérantes. Si elles ne prétendent jamais venir de Point-Salé, nombre de leurs spectateurs suspectent la vérité. Mais ils apprécient tellement ces acteurs et leurs pièces, qu'ils ne font jamais part de leurs doutes ni ne menacent les acteurs. Ils considèrent les pillards comme un hasard nécessaire dans les affaires (au moins tant qu'ils ne deviennent pas trop cupides ou qu'ils ne tuent pas sans nécessité les serviteurs des caravanes) et ils ajustent leurs prix en fonction. Les troupes de comédiens offrent un amusement d'un niveau qui n'existe pas ailleurs, et ils reçoivent donc l'hospitalité et la protection de leurs hôtes (ainsi qu'un ample paiement) en échange d'une soirée de bon théâtre.

La plus grande menace pesant sur Point-Salé vient d'autres bandes de pillards qui prétendent faire partie de la tribu de Xaynon mais qui ne tiennent pas compte des vies liées aux caravanes qu'ils pillent. En conséquence, ces petits groupes de pillards ne sont pas en bons termes avec les gens de Point-Salé. Si ces imposteurs font couler trop de sang, Point-Salé pourrait alors se retrouver confronté à de sérieux problèmes avec les maisons marchandes. Récemment, Xaynon a ordonné à ses éclaireurs d'observer les signes des autres pillards travaillant dans la Grande Plaine Ivoire. Quand un tel groupe est repéré, les éclaireurs en réfèrent à Xaynon immédiatement. Des groupes de pillage sont envoyés quotidiennement pour attraper les groupes usurpateurs repérés et les repousser avant qu'ils ne puissent piller une caravane.

Légende du plan

Les légendes suivantes correspondent au plan du village de Point-Salé.

1. L'Arène du Théâtre : Cette structure, conçue d'après les arènes de gladiateurs, sert de lieu de réunion pour le village ainsi que d'endroit pour jouer des pièces élaborées.

2. Zone résidentielle : Ce quartier est composé de maisons pour les membres de la tribu. Il y a également un bon nombre de tavernes disséminées dans toute la zone.

3. Place du marché et campement des artisans : Dans cette partie du village, les membres de la tribu distribuent à tour de rôle les biens volés dans les raids. Une petite partie du quartier abrite également le campement des artisans, où ces derniers travaillent aussi bien pour leur plaisir personnel, que pour produire des objets nécessaires au village. Il y a quelques tavernes disséminées dans la zone.

4. Quartier des théâtres : A côté de l'Arène du Théâtre, des dizaines et des dizaines de théâtres plus petits remplissent cette partie du village. Il y a également quelques tavernes disséminées dans le quartier.

5. Zone résidentielle : Comme la zone 2 ci-dessus.

6. Mare de la caverne : Un petit cours d'eau s'écoule du sommet de la caverne pour former une mare contre la paroi rocheuse. Comme une grande partie de la caverne est remplie de dépôts de sel, l'eau a un goût salé. Mais, elle n'en contient pas assez pour être dangereuse pour la santé, et le village l'utilise pour compléter son ravitaillement en eau (obtenu par des raids contre des caravanes et d'autres villages).

7. Tunnel bloqué : Ce tunnel sert comme route d'évasion au cas où les tunnels principaux ne soient plus disponibles. Les rochers bloquant le passage peuvent être déplacés rapidement sur les côtés pour permettre l'accès.



VILLAGE DE POINT SALÉ

Echelle : 1 carré = 15 mètres

Mur de pierre

Piliers de sel

1

2

3

4

5

6

7



Rejoindre la tribu

Point-Salé est prudent quand il s'agit d'accueillir de nouveaux membres. Xaynon est conscient qu'il a besoin de sang et de muscles frais pour garder la tribu forte, mais il sait également que ces éléments doivent être loyaux. Seuls les esclaves peuvent devenir membres, et un talent pour le spectacle constitue une bonne aide. Point-Salé prend sa réputation concernant son théâtre de qualité très au sérieux.

Ceux qui souhaitent rejoindre la tribu doivent subir une période de test. Pendant ce temps, ils participent aux raids et travaillent avec les troupes de comédiens pendant que le chef de la tribu les observe attentivement. Si la période de test se déroule bien, les esclaves deviennent des membres à part entière de la tribu et il n'y a plus rien à dire. Mais, si un esclave ne se comporte pas bien et qu'il doit être refusé, il est envoyé dans la Mer Pulvérulente pour mourir. La tribu ne peut courir le risque qu'un membre rejeté révèle l'emplacement de Point-Salé à ses ennemis.

Les choses pouvant faire qu'un esclave est rejeté comprennent des tendances extrêmement violentes, une soif de sang excessive dans les raids, une mauvaise volonté de s'intégrer, et de mauvais talents de comédien.

Membres importants de la tribu

Xaynon

Gladiateur mûl, chaotique bon

Classe d'armure 4 (plastron en cuir de braxat)	For 21
Déplacement 12	Dex 18
Niveau 9	Con 15
Points de vie 79	Int 14
TAC0 8	Sag 16
Nb. Attaq. 3/2	Cha 15

Dégâts/Attaque : 2d4+9 (épée bâtarde en acier)

Xaynon était un favori de la foule dans l'arène des gladiateurs de Raam. Dès qu'une apparition du puissant mûl était au programme, les paris augmentaient. Xaynon n'a jamais perdu un match et ce fait encourageait la foule à miser lourdement — sur et contre lui. Quand le jeune mûl fit sa première apparition dans l'arène, il apprécia les acclamations de la foule. Quand il remporta les épreuves, elles lui étaient adressées. Mais avec chaque victoire, c'était un autre gladiateur qui mourait, et ces bravos se transformaient en hurlements de chagrin dans son esprit. Ces hourras le hantaient, conjurant les images de chaque homme, nain et mûl qu'il avait tué. Finalement il décida qu'il en avait assez de ce jeu sanglant.

Xaynon pressa les autres gladiateurs de son enclos de se dresser contre les gardes qui les surveillaient. Il y eut de nombreux morts de chaque côté, mais à la fin le mûl et une poignée de ses compagnons s'échappèrent. Les affranchis filèrent dans les contrées sauvages autour de Raam, rejoignant finalement une tribu de pillards. Il ne fallut pas longtemps pour que Xaynon défie le chef des pillards pour le contrôle de la tribu. Comme chaque combat qu'il avait mené, il remporta une victoire, une de plus.

Sa tribu est maintenant solidement établie dans les Montagnes du Mekillot, vivant dans un village appelé Point-Salé. Xaynon dirige en montrant l'exemple et en accordant à son peuple la liberté de se comporter comme il l'entend. Cette liberté est appréciée et chérie, mais ils se tournent toujours vers le mûl pour les conseils, le commandement, ou la protection.

Xaynon aime toutes les expressions de l'art, et les artistes et artisans ont une place spéciale dans sa tribu. Il aime particulièrement l'arène des artistes, où il peut observer de bons spectacles et donner quelques uns des siens. Le mûl aime surtout jouer dans des comédies, et les acclamations qui s'élèvent quand il monte sur scène lui ont quasiment fait oublié les souvenirs sanglants de son passé. Enfin presque.

Arya

Préservatrice demi-elfe, loyal neutre

Classe d'armure 6	For 12
Déplacement 12	Dex 18
Niveau 7	Con 15
Points de vie 28	Int 19
TAC0 18	Sag 17
Nb Attaq. 1	Cha 16

Dégâts/Attaque : 1d6 (bâton en bois)

Arya est une grande femme avec des traits saillants et une longue chevelure blond foncé. Son âge est indéterminable et ses yeux légèrement exotiques dénotent un héritage demi-elfe dont elle ne parle jamais. En fait, Arya ne parle jamais de son passé, sauf qu'elle admet avoir jadis servi en tant qu'esclave dans une cité-État loin de la Région de Tyr.

La femme rejoignit Xaynon peu de temps après qu'il ait pris le commandement de la tribu. Elle est littéralement apparue des ruines de Yaramuke et offrit ses services au mûl. Si le reste de la tribu n'arriva pas à masquer ses peurs et sa suspicion, Xaynon prit la femme au mot. Elle devint sa conseillère en chef et une alliée puissante de la tribu.

Arya est maintenant si profondément ancrée dans l'affection du mûl que les membres anciens de la tribu en sont venus à l'accepter, même s'ils ne lui font pas confiance. Les membres plus récents trouvent toujours que la présence d'un magicien ayant une telle influence est quand même dérangeante, mais ils font attention à ne pas faire part de leur appréhension à portée de voix de la femme ou de Xaynon.

Le fait qu'Arya pratique un art non destructeur calma les sentiments avec les années. Elle ne s'engage pas dans les pratiques des profanateurs, mais travaille à l'équilibre entre la nature et la magie. Certains ont même suggéré qu'elle était membre de l'Alliance Voilée mais personne n'en est sûr. Tout ce qu'ils savent est qu'Arya utilise son art pour le bénéfice de Point-Salé et pour cela elle est tolérée et acceptée avec malaise.

Vandrellen
Rôdeur elfe, chaotique bon

Classe d'armure 3 (cuir de carru)	For 13
Déplacement 12	Dex 21
Niveau 6	Con 14
Points de vie 39	Int 17
TAC0 15	Sag 16
Nb Attaq. 1	Cha 18





Dégâts/attaque : 1d8 -1 (épée longue en obsidienne, -2 aux jets d'attaque)
Résumé des psioniques : PFP 48 ; Talent natif — précognition (SP Sag-5 ; Coût : 24)

Vandrellen s'échappa de Raam avec Xaynon après un bref passage chez les gladiateurs. Quand l'elfe fut jeté en esclavage, il refusa de se plier à la volonté des arkhontes. Le manque de coopération de Vandrellen l'amena rapidement dans l'arène, où il fut décidé que s'il ne pouvait servir à une tâche utile, il pourrait au moins offrir un certain amusement dans un combat de gladiateurs. Sa vitesse et ses compétences martiales surprirent tout le monde, et Vandrellen gagna ses deux premiers combats. Son prochain match devait le confronter à Xaynon, mais les deux s'échappèrent avant d'être forcés de devoir déterminer qui était le meilleur.

Le courageux et imprévisible elfe décida de rester avec Xaynon. Il dit au mûl qu'il ne pourrait pas le quitter avant d'avoir satisfait sa curiosité au sujet du vainqueur de ce combat. Maintenant, des années plus tard, Vandrellen reste aux côtés de Xaynon comme un membre estimé de Point-Salé.

Vandrellen sert de chef de groupe de pillage, employant ses talents comme rôdeur et combattant pour le bien de tous. Comme de nombreux affranchis, l'elfe ne révèle pas grand chose sur son passé. Parfois un regard plongé dans le lointain habite ses yeux dorés, et dans ces moments, Xaynon se demande combien de temps encore il restera. Parfois, il croit que l'elfe va annoncer son retour vers son peuple. Ce jour-là, Xaynon lui souhaitera bonne chance et essayera de ne pas montrer sa tristesse.

Comme beaucoup d'habitants de Point-Salé, Vandrellen aime jouer sur scène. C'est un acteur accompli, changeant facilement de rôle avec un talent qui rend jaloux nombre d'autres acteurs. Il ne semble pas avoir de type de rôles favori, car il aborde chaque genre de pièce avec un même bonheur.

Kilay
Barde humain, chaotique neutre

Classe d'armure 6 (cuir de carru)	For 14
Déplacement 12	Dex 16
Niveau 6	Con 12
Points de vie 24	Int 20
TAC0 18	Sag 18
Nb Attaq. 1	Cha 17

Dégâts/Attaque : 1d4-1 (dague en pierre, -2 aux jets d'attaque).
Résumé des psioniques : PFP 43 ; Talent natif — animation des ombres (SP Sag-3 ; Coût : 7+3/round)

Le barde Kilay est peut-être le dramaturge le plus accompli travaillant à Point-Salé. Il est petit pour un humain, à peine plus grand qu'un nain, mais les pièces qu'il crée pour les théâtres de Point-Salé sont merveilleuses à regarder. Il a essayé tous les genres, mais quelques œuvres se détachent particulièrement. Sa comédie, le Petit-homme vient pour dîner, apparaît comme l'œuvre d'un génie comique. Sa tragédie, le Dernier esclave de Yaramuke, fait pleurer chaque spectateur, même s'il l'a déjà vue.

Le barde joue également de temps en temps, préférant les rôles musicaux à ceux par trop tragiques. On a dit que sa voix était le plus beau son de Point-Salé, et de nombreuses belles demoiselles se sont évanouies à l'écoute de ses chansons.

Kilay vint à Point-Salé après que sa réputation de bon dramaturge se soit propagée. Quand il entendit des histoires sur une forme locale d'amusement qui donnait une nouvelle dimension à la narration, il sut qu'il devait découvrir si c'était vrai. Si sa prétention d'avoir été un esclave n'a jamais été prouvée (et beaucoup pensent qu'il ne le fut jamais), le barde fit une bonne démonstration pendant sa période de test. Quand Xaynon entendit Kilay chanter, il accepta immédiatement qu'il rejoigne la tribu.

Le barde participe au travail tribal, aux raids, voyage avec les troupes de comédiens, et est même connu pour avoir participé à la réparation des murs quand ils en avaient besoin. Mais son véritable amour reste l'invention d'histoires destinées à être jouées par des acteurs et rares sont ceux qui peuvent égaler la puissance de ses créations.

La Harde de Krikik

Laissez-moi maintenant vous parler d'une tribu d'affranchis qui a adopté un style de vie assez différent de celui de la plupart des autres. Cette tribu, ou "harde" comme ses membres aiment l'appeler, opère à partir d'une oasis secrète, entourée d'un petit taillis. Si la harde comprend un assortiment de races aussi varié que celui de n'importe quelle autre tribu, elle s'est organisée selon le modèle d'une harde de chasse thri-kreen.

Elle est menée par un druide thri-kreen nommé Krikik. Le druide voit les membres de sa harde comme des chasseurs mais aussi comme les compagnons protecteurs de l'oasis qu'il garde. Tout ce qui passe à proximité de l'oasis est la proie de la tribu, offrant nourriture et autres biens pour ses membres.

La harde vit au sein des arbres de son oasis cachée. Elle comporte au moins 50 affranchis qui quittent souvent le village arboricole pour errer dans la campagne environnante à la recherche de voyageurs pouvant servir de proies.

La Harde de Krikik considère la vie comme un équilibre précaire qui doit être maintenu. En tant que telle, elle se considère comme un instrument de cet équilibre. Quand elle a un besoin, elle cherche une caravane qui passe possédant une quantité trop importante de cet objet. En prenant ce qui lui est nécessaire à ceux qui en ont trop, elle maintient un équilibre et aide ainsi le monde. Bien sûr, je doute que nombre des membres de la harde voient les choses ainsi, mais c'est la manière dont les comprend leur chef. Et sans Krikik, la harde se dissoudrait rapidement en une série d'individus sans but.

La Harde de Krikik peut être considérée comme une tribu de pillards, bien qu'ils ne prennent jamais plus que ce dont ils ont besoin. Ils n'ont aucun scrupule à tuer, et certains des membres de la harde apprécient les effusions de sang, mais ils ne s'écartent pas généralement de leur chemin pour commettre un massacre. En fait, la harde tue quand il le faut, chasse ce dont elle a besoin pour se satisfaire et pille ceux qui sont plus faibles.

Organisation

La Harde de Krikik est dirigée par un druide thri-kreen. Il considère cet ensemble d'affranchis comme sa harde de chasse et traite ainsi chaque membre





comme si elle ou il était un compagnon thri-kreen. Krikik n'accepte pas l'oisiveté, bien qu'il comprenne que sa harde ne puisse se passer de sommeil comme une harde de thri-kreen normale. Mais quand ils se sont reposés, le druide attend de ses compagnons qu'ils chassent ou qu'ils s'occupent de l'oasis.

Elle est organisée selon un ordre strict de domination, comme dans toute harde thri-kreen. Krikik assume sa place de chef, bien qu'il n'ait jamais été défié pour sa domination. Tous les autres savent exactement où se situer au sein de la harde, et tout désaccord est résolu par la méthode éprouvée du combat jusqu'à ce que l'un abandonne ou soit tué. En raison de l'instinct de harde, Krikik est extrêmement loyal envers ses compagnons membres de la tribu. Il attend la même loyauté de leur part.

Jaleen, une psioniste humaine, sert de chef en second et mène généralement les chasses qui éloignent la harde de l'oasis. Elle utilise impitoyablement ses talents psioniques pour abattre tout adversaire et ses compétences dans les armes physiques en ont surpris plus d'un qui pensait qu'elle était une cible facile une fois ses pouvoirs épuisés. Elle apprécie l'attitude de chasse en meute que Krikik a instillée dans la tribu. Parfois elle s'imagine même comme l'un des puissants guerriers-mantes, parcourant le désert à la recherche de proies.

Le troisième rang dans la harde est actuellement occupé par un nain nommé Krom. Ce dernier compte totalement sur la force et sa compétence aux armes pour tenir sa position de domination. Si parfois il sent qu'il pourrait affronter Jaleen et ainsi grimper d'un rang, il aime trop la psioniste pour souhaiter bouleverser l'ordre actuel. Aussi longtemps que Jaleen le traite avec le respect qu'il croit lui être dû, il se contentera d'être le troisième.

Si cet ordre de domination rappelle à certains membres celui en usage chez les arkhontes, la harde ne traite pas ses membres comme des esclaves. En fait, n'importe qui le désirant peut se battre pour la domination si elle ou il le souhaite. Personne ne se voit assignée une position simplement en raison de sa naissance ou de la quantité d'argent qu'il a dans sa bourse.

Opérations et moyens d'existence

La chasse est le moyen d'existence principal de la harde (bien que d'autres disent qu'ils pillent). La harde s'éloigne de son oasis cachée à la recherche de petites caravanes ou d'autres groupes vulnérables de voyageurs. Quand elle attaque, elle peut être féroce. Les proies bien protégées sont touchées durement et tuées rapidement pour rétablir l'équilibre. Les proies plus faibles peuvent être épargnées si elles se rendent. Mais la harde détruira une caravane entière afin de protéger son oasis.

Parfois, la harde attaque même des villages ou les champs autour des cités-États si Krikik croit que cela peut être fait avec des pertes minimales.

La harde ne prend que les objets dont elle a besoin ou qu'elle utilisera dans un futur proche. Elle ne pille pas pour s'enrichir mais pour survivre. La nourriture, l'eau, les armes et les vêtements sont les cibles les plus courantes d'une chasse.

Krikik demande également que la harde l'aide dans la protection de l'oasis cachée. Cela implique de repousser les créatures destructrices ou même d'attaquer des voyageurs qui profanent l'oasis de n'importe quelle manière. Les voyageurs qui cherchent à utiliser l'oasis à des fins normales ne sont pas ennuyés à moins qu'ils ne comprennent parmi eux un profanateur ou qu'ils représentent une quelconque menace pour la harde. Bien sûr, une fois qu'ils ont quitté l'oasis, il n'y a rien qui empêche la harde de les attaquer.

Origine

L'histoire que j'ai entendue concernant l'origine de la Harde de Krikik en dit beaucoup sur cette étrange tribu d'affranchis. Le druide thri-kreen avait commencé sa période d'errance, voyageant dans la Région de Tyr pour comprendre le monde et sa foi. Pendant qu'il se trouvait à proximité de Draj, Krikik fut capturé et jeté en esclavage. Il décida d'accepter d'être esclave pendant un temps, car il considérait la captivité comme un autre aspect de sa période d'errance et d'apprentissage.

Pendant qu'il travaillait dans les champs à l'extérieur de la cité-État, Krikik commença à connaître ses compagnons esclaves, dont la psioniste Jaleen. Cette dernière avait persuadé certains autres escla-

ves de se joindre à elle dans une tentative d'évasion. Assuré que cela était lié d'une manière quelconque à sa période d'apprentissage, Krikik décida de les aider à s'échapper. Utilisant sa force et ses pouvoirs druidiques pour compléter les psioniques de Jaleen et la détermination farouche des autres, il fournit l'ingrédient supplémentaire pour défaire les gardes.

Une fois que le petit groupe d'esclaves en fuite eut atteint le désert, certains commencèrent à se plaindre qu'ils n'avaient pas de plan, pas de provisions et aucune chance de survivre. Ecoutant ces créatures, Krikik prit finalement une décision. Il défia Jaleen pour le commandement, disant aux esclaves qu'il connaissait un lieu où ils seraient en sécurité. La psioniste ne résista pas au défi de domination, car elle avait vu ses pouvoirs et n'avait quant à elle aucun plan. Ainsi, le druide conduisit les esclaves à sa réserve.

Krikik décida que ces gens seraient la harde qu'il n'avait pas. Ils étaient la raison pour laquelle il avait commencé à errer, car l'oasis était trop précieuse pour être confiée à un seul gardien. Il avait besoin d'une harde entière pour la protéger des profanateurs en tout genre. Ces esclaves seraient la harde de Krikik et ils serviraient de gardiens supplémentaires pour son oasis cachée.

Il expliqua aux affranchis ce qu'était une harde et comment elle était organisée. Quiconque ne désirant pas rester était libre de partir, mais il devait le faire avant d'être arrivé — sans ravitaillement d'aucune sorte. Aucun d'entre eux n'accepta cet offre. Ils décidèrent tous de faire partie de la Harde de Krikik.

Emplacement et défenses

La Harde de Krikik opère à partir d'une oasis cachée qui est la réserve du druide. Elle se trouve au fond d'une profonde vallée dans les montagnes au nord de Raam. Cette vallée, en particulier la zone juste autour de l'oasis, est une région luxuriante à la terre fertile. Un petit taillis d'arbres entoure l'oasis et la harde y a construit un village dans les branches.

L'emplacement de la vallée cachée est la principale défense de l'oasis. La petite chaîne de montagnes est entourée de toute part par le désert, et la vallée est masquée par deux pics très rapprochés. Le druide protège l'oasis avec toutes ses capacités, car il considère cette étendue de terre comme étant sa charge sacrée. Avec l'aide de la harde, il peut faire face à la plupart des groupes de voyageurs qui voudraient profaner la région.

La harde elle-même reste cachée dans les branchages et le feuillage des arbres. Ils ont construits un village haut au-dessus du sol, en édifiant des plates-formes entre les troncs des plus grands arbres. Protégé et caché par les puissantes branches et le feuillage luxuriant, le village est en plus masqué par des lianes et des feuilles qui recouvrent les tentes. Les échelles peuvent être levées, éliminant ainsi tout signe extérieur de la présence dans les arbres d'une tribu d'affranchis.

Village de Krikik

Légende du plan

Les chiffres suivants se rapportent au plan du Village de Krikik.

1. Tente de réunion : Cette grande tente sert de lieu de rassemblement pour la harde. Ici les expéditions de chasse sont planifiées, les histoires racontées et les décisions concernant la harde débattues. Krikik permet les débats sur tous les sujets sauf l'oasis. Quand une décision doit être prise au sujet de sa réserve, le druide le fait seul. Mais il écoute les opinions des membres dominants de la harde.

2. Echelles de corde : Ces ouvertures dans les plates-formes des arbres permettent l'accès au village arboricole. De robustes échelles de corde faites de chanvre et de cheveux de géant peuvent être montées ou abaissées selon la situation et les orifices peuvent être fermés pour offrir une protection supplémentaire.

3. Tente de Jaleen : Cette tente sert de lieu de vie et de sommeil pour le second de la harde dans l'ordre de domination.

4. Tente Entrepôt : Tout ce que la harde acquiert lors d'une chasse ou d'un raid est stocké ici : nourriture, eau et armes supplémentaires y sont remisées.

5. Tente de Krom : Cette tente sert de lieu de vie et de sommeil pour le troisième de la harde dans l'ordre de domination.



6. Tente de Krikik : Quand le druide n'est pas en communion avec l'oasis ou en train d'errer, il utilise cette tente. Comme il n'a pas besoin de dormir, la tente lui sert de lieu où il peut penser, travailler sur ses armes ou rencontrer d'autres membres de la harde.

Relations avec autrui

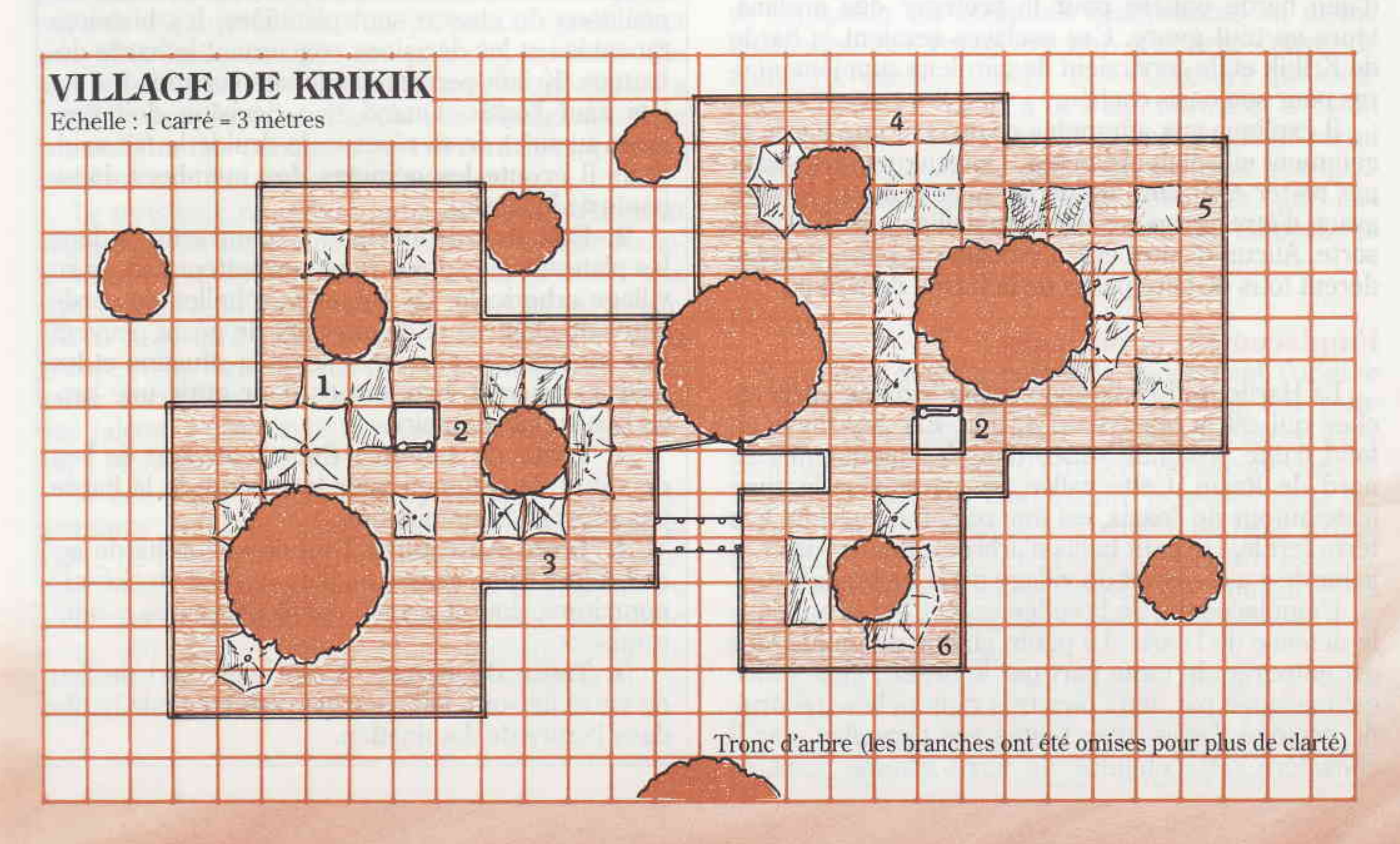
La harde considère tout le monde comme des proies. Seuls ceux qui approchent de l'oasis cachée pour boire sont laissés en paix, mais cette liberté de passage ne dure en général que tant qu'ils restent dans l'oasis. Une fois à l'extérieur, ils deviennent de nouveau des proies pour la harde.

La Harde de Krikik ne fait pas de commerce. Elle existe pour chasser et piller. Les cibles favorites de la harde sont les petits groupes de voyageurs qui se déplacent entre Urik, Raam et Draj. Parfois, elle pillera même les champs à l'extérieur des cités-États. Les affranchis tendent à rester à l'écart des grandes concentrations, car ils ne sont pas assez nombreux pour attaquer de manière appropriée des défenses sûres.

Rejoindre la tribu

Peu d'esclaves errent dans le désert en demandant à faire partie de la harde. Cependant, quand elle attaque des caravanes ou des champs où des esclaves sont retenus, elle les libère souvent. Si n'importe lequel d'entre eux cherche à rejoindre la harde, il y est invité.

Plusieurs considérations sont prises en compte pour déterminer si un esclave est digne de la harde. Premièrement, l'esclave doit servir l'équilibre de la harde, en ne bouleversant pas les relations entre ses membres ni en exigeant trop d'aide pour survivre. La harde survit en travaillant unie, et quiconque cherche à la déséquilibrer est renvoyé dans le désert pour se débrouiller tout seul. Deuxièmement, l'esclave doit accepter de protéger l'oasis, car c'est la mission sacrée de la harde (au moins en ce qui concer-



ne Krikik). L'oasis offre un abri et de l'eau à la harde, et celle-ci doit lui offrir sa protection en retour.

Si un esclave accepte ces deux règles de vie de la harde, il a le droit de la rejoindre et même de combattre pour établir sa position dans l'ordre de domination. Si un esclave est considéré comme non acceptable, il est soit envoyé dans le désert, soit tué, en fonction de ce qu'il pourrait dire aux autres sur la harde.

Membres importants de la tribu

Krikik
Druide thri-kreen, neutre

Classe d'armure 1	For 18
Déplacement 18	Dex 18
Niveau 12	Con 16
Points de vie 73	Int 16
TAC0 14	Sag 17
Nb Attaq. 5 ou 1	Cha 15

Dégâts/attaque : 1d4+2 (x4)/1d4+3 ou 2d4+2 (gythka)
Sphères choisies : Eau, Cosmos

Krikik devint un esclave lors de sa période d'errance. Il subit son emprisonnement sans sourciller, le considérant seulement comme une autre expérience instructive. Pendant qu'il travaillait dans les champs à l'extérieur de Draj, le druide eut connaissance d'une tentative d'évasion projetée par ses compagnons esclaves. Comme cette tentative semblait également correspondre à sa période d'apprentissage, Krikik décida d'aider les esclaves. Avec la psioniste nommée Jaleen, il aida les esclaves à s'enfuir dans le désert.

Le druide ne mit pas longtemps à décider que ces esclaves seraient un moyen de l'aider dans l'œuvre de sa vie, la garde de sa réserve. Il offrit aux esclaves la chance de faire partie de sa harde. En tant que tels, ils devraient partager l'émotion de la chasse et auraient une oasis pour abri aussi longtemps qu'ils s'engageraient à la protéger. Les esclaves acceptèrent et la harde de Krikik fut formée.

Maintenant, il passe le plus clair de son temps dans la vallée cachée, communiant avec l'esprit de l'oasis. Il va parfois chasser avec sa harde, mais il préfère laisser ce genre de tâches à Jaleen.

Jaleen
Psioniste humain, loyal neutre

Classe d'armure 8 (armure matelassée)	For 16
Déplacement 12	Dex 14
Niveau 5	Con 15
Points de vie 25	Int 16
TAC0 18	Sag 18
Nb Attaq. 1	Cha 15

Dégâts/attaque : 1d6 (épée courte en os, -1 au toucher)
Résumé des psioniques : PFP 78 ; Disciplines : clairsentience, psychokinésie ; Sciences : vision de l'aura, clairvoyance, force projetée ; Dévotions : esprit combattant, sens du danger, connaissance de la direction, connaissance de la localisation, navigation radiale, sens des esprits, animation d'objet, attaque balistique, contrôle des flammes, contrôle de la lumière ; Modes de défense : barrière mentale, tour de la volonté de fer, bouclier de la pensée.

Jaleen est née esclave, grandissant dans les enclos d'enfants de Draj. Quand elle fit montre pour la première fois d'un talent natif pour les psioniques, les arkhontes décidèrent de la tuer. Un noble intercéda pour sa vie et prit l'enfant dans sa maison pour servir en tant que domestique. Le noble était lui-même un psioniste accompli et il s'amusait à enseigner à la jeune Jaleen comment utiliser ses pouvoirs. Il fut bon pour elle et aussi sympathique que pouvait l'être un maître, et elle n'envisagea jamais d'utiliser ses pouvoirs mentaux contre lui. Les arkhontes, par contre, étaient un autre problème. Si jamais elle avait été en position d'attaquer psioniquement l'arkhonte qui voulait la tuer, elle l'aurait fait sans y penser à deux fois.

Sa vie en tant que domestique s'acheva à la mort du noble et elle fut renvoyée chez les arkhontes pour travailler dans les champs. C'est là qu'elle rencontra Krikik. Elle sert maintenant de chef en second de la harde et mène personnellement la plupart des chasses.

Jaleen a des yeux ardents qui projettent de la défiance et un esprit férocement indépendant. Ses cheveux roux tombent sur son visage comme une crinière de feu et elle a un caractère a faire fondre les pierres. Mais, c'est un chef juste et elle a gagné le respect de Krikik et de la harde.



Krom
Guerrier nain, loyal neutre

Classe d'armure 6 (cuir de mekillot) For 21
Déplacement 6 Dex 1'
Niveau 7 Con 19
Points de vie 62 Int 12
TAC0 10 Sag 11
Nb Attaq. 3/2 Cha 12

Dégâts/Attaque : 1d4+9 (gourdin)

Le nain Krom occupait jadis le rang d'officier dans l'armée d'esclaves de Draj. Il survécut au soulèvement mené par Krikik et Jaleen, bien qu'il fut laissé pour mort avec une sanglante blessure au visage. Quand il se réveilla, il décida de faire sa propre tentative vers la liberté. Les autres gardes étaient morts, y compris l'arkhonte officier qui faisait régner l'ordre parmi les esclaves-soldats. Il n'y avait personne pour empêcher le nain de simplement ramasser son arme et de s'en aller. Il suivit la piste des esclaves en fuite car il n'avait nulle part de mieux où aller.

Krom les rattrapa finalement et demanda à les rejoindre. Bien que les esclaves hésitèrent au premier abord, ils acceptèrent quand Krikik et Jaleen accueillirent le nain. Maintenant il partage son entraînement militaire avec tous ceux qui veulent l'apprendre.

Si Krom est un guerrier féroce, il est également devenu un pisteur accompli. Il adore l'humaine Jaleen, et se contente de rester le troisième dans l'ordre de domination tant qu'elle répond à ses gestes d'amitié.

Les Razzieurs des Sables Noirs

Ils ravagent les Plateaux comme des créatures de cauchemars, s'engageant dans une débauche interminable de meurtres et de pillages. Ce sont les Razzieurs des Sables Noirs et ceux qui sont assez infortunés pour les rencontrer ne laissent que des corps brisés et sanglants en guise de témoin. J'ai décidé de ne pas inclure cette tribu dans le programme de mes haltes, mais je souhaite en parler dans cette chronique. Ce qui suit a été rassemblé pièce par pièce à partir d'histoires que m'ont racontées des gens prétendant avoir survécu à une rencontre avec ces pillards, ou connaissant des personnes dans ce cas. Les informations les plus sûres venaient d'un nain qui avait été membre de la tribu. Il voulait bien répondre à mes questions, tant que je ne lui demandai pas son nom. Je ne lui ai pas demandé non plus pourquoi il avait quitté la tribu.

Toutes les histoires sur les Razzieurs des Sables Noirs sont murmurées, comme si parler trop haut au sujet de ces terribles maraudeurs attirerait leur attention funeste. Ils sont devenus des créature de légende, comme les Libres. Mais à la différence des histoires sur ces derniers, les légendes concernant la tribu des Sables Noirs sont sombres et mauvaises.

La plupart sont axées sur le chef de la tribu, Zeburon, qui porte un heaume de fer, des gants de fer et un pagne sur un corps par ailleurs entièrement nu. L'homme — si c'est un homme — est capable des mêmes atrocités que celles attribuées aux rois-sorciers, bien qu'à une moindre échelle. Sa cruauté, sa nature impitoyable, et sa cupidité dictent l'emploi du temps de ses compagnons alors qu'il les mène dans des raids de plus en plus violents du Chant de la Sirène au Creuset du Dragon. Les gens parlent encore plus bas du magicien de Zeburon. Ce puissant profanateur communie apparemment avec les morts-vivants, marquant encore plus les esprits déjà souillés des Razzieurs des Sables Noirs.

Zeburon dirige une tribu forte de 100 individus. Des rumeurs disent que le nombre des pillards ne change jamais, ni à la baisse ni à la hausse. Quand un membre meurt, il est immédiatement remplacé par un autre esclave en fuite. En dépit de l'assertion qu'ils sont 100, aucun rapport n'a jamais fait état de plus de 30 d'entre eux dans un groupe de pillage.

Les Razzieurs des Sables Noirs sont l'archétype du mal pour ceux qui vivent à l'extérieur des murs des cités-États. Ces pillards ne sont arrêtés par rien pour prendre ce qu'ils désirent et ils semblent se réaliser dans la mort et la destruction. Leurs orientations chaotiques sont à peine contenues par Zeburon et son magicien profanateur, mais ils ont plein d'opportunités pour réaliser leurs pulsions pendant les raids.

Organisation

Zeburon dirige les Razzieurs des Sables Noirs avec, presque littéralement, une poigne de fer. Il règne par la puissance et la peur, abattant facilement toute personne défiant son commandement. Pour la plupart d'entre eux, tant qu'il continuera à conduire les esclaves dans des raids réussis, il continuera à les commander. Il revendique le titre de seigneur de guerre, bien que la plupart de ses conquêtes semblent se faire au détriment des faibles et des mal défendus. Mais il ne s'est pas encore attaqué à une caravane bien défendue ; il n'a pas non plus encore opéré à proximité d'une cité-État.

Les Razzieurs sont organisés selon une hiérarchie strictement militaire. Mais les grades ne sont pas gagnés par ceux qui travaillent durs ou par les bons chefs. En fait, le puissant acquiert de l'autorité et une position en éliminant ceux qui se trouvent audessus de lui. Si vous pouvez battre votre challenger au combat (que celui-ci soit loyal ou non), vous pouvez alors conserver votre rang. Dans le cas contraire, un nouvel officier est promu dans le sang de son prédécesseur. Zeburon choisit ses gardes personnels parmi ses meilleurs officiers. Des rumeurs persistent sur le fait que ces gardes doivent d'abord se soumettre à la magie du profanateur avant de pouvoir assumer leurs nouvelles fonctions.

Le profanateur, nommé Fevil dans la plupart des histoires que j'ai entendues, joue un rôle majeur dans la vie de la tribu. Il est le sombre esprit qui s'insinue dans les Razzieurs des Sables Noirs, conjurant des visions de conquête pour plonger les membres de la tribu dans un état de frénésie guerrière. Sa parole a force de loi dans le campement, car les membres de la tribu le craignent autant, si ce n'est plus, que Zeburon. Peu souhaitent attirer l'attention du magicien car parfois il enrôle des pillards pour l'assister dans des cérémonies infâmes.

Le grade détermine le moment où un pillard peut prendre sa part du butin. Comme les lions après la chasse, les pillards des grades les plus élevés prennent leur part avant que les autres puissent faire leur choix. Les membres les plus récents ou les plus faibles choisissent en dernier, ce qui généralement les motive pour se faire une meilleure place le plus vite possible.

Opérations et moyens d'existence

Les Razzieurs des Sables Noirs ont deux méthodes d'opération : ils mènent des raids pour acquérir des richesses et des provisions, ou pour satisfaire leurs pulsions primaires consistant à provoquer la douleur et à répandre du sang. Ils ont une approche simple de la vie. Ils croient que tout ce dont ils ont besoin ou qu'ils désirent est à eux, par le droit de la force et, de plus, par le droit de rétribution. Zeburon dit qu'Athas est débiteur envers ses Razzieurs pour les années où ils ont été esclaves. Chaque raid que la tribu des Sables Noirs entreprend est une attaque contre les nobles et les arkhontes qui jadis les dirigeaient. Ils ne se soucient pas que des innocents et d'autres esclaves souffrent également de ces raids.

La technique des pillards est simple. Ils choisissent une cible qu'ils peuvent surpasser en nombre et s'abattent sur elle. Les maraudeurs des Sables Noirs sont connus pour avoir attaqué des avant-postes et des petits villages, des caravanes de taille réduite et même d'autres tribus de pillards. Ils montent des kanks et frappent rapidement une fois qu'ils ont choisi leur cible. Il n'y a pas de planification ou de style évident dans leurs actions. Ils attaquent et tuent simplement, puis ils prennent tout ce qu'ils peuvent emporter et disparaissent de nouveau dans les contrées sauvages. Ils n'essayent pas de laisser des survivants, bien que dans la confusion de leurs attaques, quelques individus chanceux parviennent à s'échapper.

Les pillards de Zeburon opèrent prequ'exclusivement sur les Plateaux. Ils sont connus pour avoir frappé des cibles aussi loin au nord que le Creuset du Dragon et aussi loin au sud que le Chant de la Sirène. Ils se déplacent rarement sur la Grande Plaine Ivoire, mais il y a des histoires comme quoi ils auraient frappé des caravanes coupant à travers les étendues de sable vers Tyr.



Quand ils ne pillent pas pour le butin, les maraudeurs attaquent pour le simple plaisir de vaincre et de tuer un ennemi plus faible. Ils sont également connus pour engager des chasses où ils offrent à ceux qu'ils ont capturés une chance de s'enfuir. Tant que les prisonniers peuvent rester devant les pillards, ils restent en vie. Une fois que les pillards les ont rejoints, la mort vient lentement et avec le maximum de douleur que Zeburon et ses compagnons peuvent infliger à leurs victimes.

Toutes les histoires que j'ai réunies disent que Zeburon mène personnellement chaque raid. Il voyage avec un groupe de 30 combattants montés et son profanateur l'accompagne parfois. Ils doivent constituer une vision effrayante, chevauchant des kanks et portant des capes et des cagoules noires. Je ne comprends pas comment ils résistent à la chaleur, mais cela ne fait qu'ajouter aux connotations surnaturelles de la tribu. Zeburon et ses compagnons s'imaginent comme des esprits vengeurs, mais je ne vois rien de plus que des assassins meurtriers.

Origine

A ce point, la légende prend vraiment une tournure étrange. L'origine des Razzieurs des Sables Noirs remonte à de nombreuses années, quand un gladiateur nommé Zeburon s'échappa d'Urik. Dans l'arène, il avait appris à tuer pour survivre. Il appliqua la leçon à l'extrême pendant son errance sur les Plateaux, tuant tous ceux qu'il rencontrait. Son chemin fait de sang le mena finalement à une île de sable noir au milieu d'un terrain par ailleurs désolé. Le sable noir scintillait maléfiquement dans la lumière de l'aube, appelant l'ancien esclave à se rapprocher. Il accepta l'invitation.

Zeburon découvrit que le sable noir entourait les ruines d'une ancienne cité. Certaines constructions émergeaient du sable, montrant des structures partiellement intactes d'une conception étrange et à la destination insondable. Une mare d'eau s'étendait cachée au milieu des ruines et Zeburon but profondément pour étancher sa soif. Quand il se releva, il remarqua qu'une silhouette l'observait depuis l'ouverture plongée dans l'ombre d'une tour en ruines. Le gladiateur se déplaça pour traiter cet intrus comme il avait traité tous les autres qu'il avait rencontrés dans son voyage, mais il fut arrêté dans sa progression par des paroles arcaniques et le picotement de la magie.

Zeburon ne pouvait rien faire d'autre que d'écouter la silhouette qui s'était avancé pour l'accueillir. "Je suis Fevil, dit le profanateur avec une mauvaise grimace. J'attendais ton arrivée." Zeburon écouta le profanateur pendant que celui-ci lui parlait de ses visions de pouvoir et de conquêtes. Avec Zeburon pour commander leur armée et Fevil pour communier avec les anciens morts-vivants de la cité en ruines, il n'y avait rien qu'ils ne pouvaient accomplir. Au bout d'un moment, Zeburon fut intrigué par les mots du magicien. Il accepta sa proposition.

Mais pour prouver sa valeur, Fevil demanda à Zeburon de survivre à un simple test. Le profanateur expliqua que si le gladiateur pouvait entrer dans les salles en dessous de la tour en ruines et en ressortir vivant, alors il était digne de diriger les Razzieurs des Sables Noirs qui allaient bientôt naître.

Ce que Zeburon rencontra sous la tour est inconnu de tous. Selon l'histoire qu'on m'a racontée, il resta en bas un jour et une nuit entiers pendant que Fevil attendait au-dessus. Quand il sortit finalement d'un passage plongé dans l'ombre, Zeburon portait le heaume et les gantelets en fer qui sont devenus ses symboles.

Ce ne fut plus alors qu'une question de temps pour que Zeburon attire un groupe de suivants. Il fit appel à leurs tendances barbares et peu scrupuleuses, les cajolant en leur promettant des richesses illimitées et une excitation infinie. Ainsi naquit la tribu des Razzieurs des Sables Noirs.

Emplacement et défenses

Les Razzieurs des Sables Noirs ont établi leur campement dans les ruines d'une ancienne cité supposée se trouver quelque part dans le voisinage de Source d'Argent, dans la région des Plateaux. Les ruines gisent dans une étendue de sable noir, d'où la tribu tire son nom. Leur campement est selon les suppositions fait d'un enchevêtrement de tentes tendues entre les ruines, mais certains des pillards les plus privilégiés ont établi leur maison à l'intérieur d'édifices effondrés.

Un certain nombre de facteurs contribuent à la protection du camp, bien que peu d'entre eux soient





véritablement liés à la tribu. La plupart des voyageurs ont entendu des histoires sur les Razzieurs des Sables Noirs, aussi quiconque arrivant devant une zone de sable noir a tendance à la quitter immédiatement. Ceux qui n'ont pas entendu parler des pillards ont tendance tout de même à éviter la zone, car le sable noir annonce des choses au delà du monde naturel.

Le camp maintient un semblant de défenses, la plupart d'entre elles prenant la forme de patrouilles. Ces dernières ont deux objectifs. Le premier est de garder le périmètre du camp et de fournir d'amples avertissements sur toute menace extérieure. Le second est de garder l'intérieur du camp, au cas où quelque chose de décidément inamical sortirait des cavernes en dessous des ruines. Le profanateur peut souvent renvoyer ces cauchemars dans les profondeurs. Les patrouilles ont été instituées pour les cas où il ne peut les repousser ainsi que pour protéger la tribu jusqu'à ce qu'on le trouve.

Autrement, il semble que le camp des Sables Noirs ne soit pas intéressé par sa défense. Il n'y a pas de mur robuste derrière lequel se cacher, ni de milice organisée pour le défendre. En fait, chaque pillard se protège jusqu'à ce que Zeburon l'appelle. Ainsi va la vie dans le campement des Sables Noirs.

Les ruines

La plupart des anciens bâtiments étranges se sont effondrés en des tas de pierres ou ont été totalement enfouis dans le fin sable noir. Les structures qui émergent et offrent une certaine protection contre les éléments sont utilisées par les membres ayant un grade élevé dans la tribu. Un petit édifice reste presque totalement intact et Zeburon l'utilise comme quartiers personnels. La tour partiellement écroulée qui mène aux cavernes en dessous est devenu le domaine du profanateur ; il n'y a personne pour venir le défier pour cet espace.



Les cavernes sous les ruines semblent se poursuivre sans fin. Seule une petite portion a été explorée et cartographiée par Fevil et Zeburon. Parfois ils envoient un groupe de pillards dans les profondeurs pour trouver un ancien trésor ou pour mener quelqu'expérience ignoble du profanateur. D'autres fois, les cavernes sont utilisées pour mettre à l'épreuve de nouveaux membres ou pour punir ceux qui auraient irrité Zeburon. Dans les deux cas, ceux qui descendent dans les profondeurs doivent être préparés à faire face aux habitants qui errent dans les passages sombres et qui hantent les salles à l'étrange conception.

Le campement du sable noir

Légende du plan

Les légendes suivantes correspondent au plan du camp des Sables Noirs.

1. Tour de Fevil : Cette tour partiellement effondrée sert de domaine personnel au profanateur. Il travaille à sa magie infâme à l'intérieur de ces anciens murs. La tour sert également comme une des entrées vers les salles du dessous.

2. Résidence de Zeburon : Cette construction en ruines à la destination inconnue sert maintenant de résidence personnelle et de quartier général à Zeburon, chef des Razzieurs des Sables Noirs. Des créatures à l'air méchant, tout droit sorties de cauchemars, décorent les murs extérieurs de la structure sous la forme de bas-reliefs et de statues.

3. Tente des prisonniers : Tout prisonnier pris dans un raid est gardé dans cette tente jusqu'à ce qu'on en ait besoin. Les prisonniers comprennent des esclaves qui peuvent être autorisés à rejoindre la tribu, des nobles enlevés pour rançon, et des sacrifiables utilisés par le profanateur pour apaiser les morts-vivants des ruines en-dessous.

4. Tente de l'armurerie : Si la tribu ne fabrique aucune de ses armes ou armures, elle a besoin de garder ce qu'elle a en bon état jusqu'à ce que de nouveaux objets puissent être acquis. L'armurier, un affranchi qui a appris sa compétence dans un campement d'artisans à Raam, est chargé de garder les armes des pillards aiguisées et solides d'un raid à l'autre.

5. Tente du trésor : Tous les trésors pris dans les razzias, de l'argent aux armes en passant par les textiles, sont entreposés dans cette tente.

6. Tente de cuisine : La nourriture pour le camp est préparée et servie ici sur de grands feux de cuisine.

7. Tente de l'élite : Les gardes personnels de Zeburon se sont installés dans cette grande tente spacieuse et très confortable.

8. Ruines : Ces ruines effondrées et presque enfouies sont recouvertes de fin sable noir. Même le profanateur ne peut deviner le but initial de ces constructions, mais nombre d'entre elles renferment des entrées secrètes menant aux salles en dessous du campement.

Sous le camp des Sables Noirs

Légende du plan

Les légendes suivantes correspondent au plan des salles situées sous le camp des Sables Noirs

1. Base de la Tour : Un escalier en spirale mène depuis le sein de la tour de Fevil à cette grande salle située au rez-de-chaussée. La salle est construite dans une pierre aussi noire que le sable qui recouvre les ruines au-dessus.

2. Cryptes anciennes : Cette salle grossièrement taillée a un sol de terre battue. Une pellicule de sable noir recouvre la boue tassée. Des cryptes de pierre remplissent la salle. Quelques artefacts anciens peuvent être découverts dans et autour des cryptes, mais ceux qui les cherchent doivent se débarrasser des squelettes qui gardent ce lieu voué aux morts.

3. Cryptes anciennes : Comme les salles 2 et 5, cette salle abrite quelques cryptes de pierre. A la différence des autres, ces cryptes ont toutes été éventrées et pillées.

4. Caverne de connection : Cette caverne relie une série de tunnels qui mènent à des salles similaires en dessous des autres ruines. Les tunnels conduisent également aux entrées en surface. La porte en fer qui reste partiellement ouverte est couverte de ferrures arcaniques datant de l'ancien monde.



LE CAMP DES SABLES NOIRS

Echelle : 1 carré = 1,5 mètres



5. Cryptes anciennes : Cette salle grossièrement taillée a un sol de terre battue. Une pellicule de sable noir recouvre la boue tassée. Des cryptes de pierre remplissent la salle. Quelques artefacts anciens peuvent être découverts dans et autour des cryptes, mais ceux qui les cherchent doivent se débarrasser des zombies qui gardent ce lieu voué aux morts. Un passage dans le mur nord mène aux salles en dessous d'autres ruines et vers des entrées en surface.

6. Salle du puits : Un ancien puits, depuis longtemps à sec, se trouve dans le coin nord-ouest de cette salle. Le puits mène à des niveaux inexplorés plus loin sous terre.

7. Salle des ossements : Cette salle naturelle, complétée de colonnes irrégulières de pierre qui vont du sol au plafond, est recouverte d'un tapis d'ossements. Certains des os sont tombés en poussière, tandis que d'autres se dressent blancs et luisants du sol recouvert de poussière.

8. Ancien Autel : Cet ancien temple possède des rangées de bancs en pierre disposées devant un autel noir. Ce dernier, manifestement dédié à quelque ancien dieu du mal, est décoré de sculptures cauchemardesques de créatures qui ne parcourent plus depuis longtemps la surface d'Athas.

9. Salle de la fontaine : Une fontaine, formée d'une grande vasque en obsidienne, occupe la moitié ouest de cette salle. De l'eau noire coule de la gueule béante remplie de dents d'une créature cauchemardesque dotée d'ailes maléfiques ; cette statue est sculptée dans un seul bloc d'obsidienne. L'eau ne semble pas avoir de source ni d'écoulement, mais elle ne cesse jamais de couler et ne déborde jamais de la vasque. L'absorption de l'eau a tué de nombreux initiés que Zeburon avait envoyé ici, mais leurs corps ont été enlevés par les morts-vivants errants.

10. Salle pleine de gravats : Divers objets peuvent être découverts dans les tas de gravats disséminés dans la salle, y compris certains en métal. Certains sont brisés d'autres entiers. Quelques uns sont même supposés être magiques.

11. Salle pleine de gravats : Voir 10 ci-dessus, mais notez qu'une porte secrète se trouve dans le mur sud.

12. Salle du trésor : Cette grande grotte naturelle est remplie d'anciens trésors amassés par Er'Thork, un raaig (voir "Membres importants de la tribu" ci-dessous) qui règne sur ces anciennes ruines. Trois embranchements mènent aux ruines et aux entrées en surface.

13. Salle du Trône : De grands piliers longent les murs de cette salle. Un grand trône se dresse le long du mur sud. Des tapisseries en loques pendent aux murs, mais toutes les images qui jadis les ornaient ont disparu depuis longtemps. Le trône est le repaire régulier de Er'Thork, le raaig qui règne sur ces salles anciennes. Une porte secrète mène à des escaliers qui plongent très profondément dans les entrailles d'Athas.

Relations avec autrui

Zeburon considère toute personne ne faisant pas partie de sa tribu comme un ennemi. Il conduit ses affaires comme s'il combattait toujours dans l'arène, suivant la loi du "tuer ou être tué". Toutes les autres tribus existent dans un seul but — satisfaire les besoins de Zeburon et des Razzieurs des Sables Noirs. Pour cette raison, peu de colonies ont un quelconque accord formel avec les pillards. En fait, la plupart espèrent simplement que la tribu des Sables Noirs ne viendra jamais faire appel à eux.

Les voisins les plus proches des Razzieurs des Sables Noirs gardent un œil attentif sur les signes des maraudeurs. Altaruk, par exemple, n'a pas été attaqué directement par les pillards, mais quelques unes de ses caravanes l'ont été. Altaruk est un puissant élément dissuasif pour les bandits, et Zeburon hait le village satellite de tout son cœur sombre. En plus d'une occasion, il a dû rappeler ses pillards en raison de l'apparition d'une escorte lourdement armée venant d'Altaruk.

En dépit de la taille de son armée et de la force de ses murs, Altaruk est régulièrement détruit par des géants de l'Estuaire de la Lange Fourchue. Zeburon espère ces attaques, car pendant que le village est en reconstruction les pillards règnent librement sur la région.

Source d'Argent, d'un autre côté, ne peut espérer contenir les pillards de Zeburon (ou, du moins, le chef elfe dont la tribu s'est installée là croit que c'est



SOUS LE CAMP DES SABLES NOIRS

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

Cryptes

Bancs

Trône

Echelle : 1 carré = 3 mètres



le cas). Il ouvre son oasis aux pillards dès qu'ils veulent l'utiliser, subissant l'humiliation et la douleur qu'ils provoquent en échange de sa vie. Un jour, Zeburon pourrait tuer les elfes et piller l'entrepôt d'argent qui est supposé se trouver là. Jusque là, lui et ses compagnons continueront à l'utiliser comme halte de repos.

Rejoindre la tribu

Zeburon cherche constamment de nouveaux membres pour les Razzieurs des Sables Noirs. Le style de vie qu'ils mènent et les méthodes utilisées pour déterminer la hiérarchie dans la tribu rendent la durée de vie dans les rangs inférieurs extrêmement courte. Mais, le fait qu'ils attaquent instantanément quiconque s'aventure dans leur domaine, rend la découverte de nouveaux membres plutôt difficile. Zeburon laisse le recrutement des nouveaux aux soins de Fevil. Le profanateur a un talent mystérieux pour savoir quand la tribu aura besoin de sang neuf et il recherche magiquement de nouveaux candidats. Parfois le profanateur mène même un raid contre une caravane se dirigeant vers un marché d'esclaves dans le but exprès d'acquérir de la chair fraîche.

Quand le profanateur fait une invitation à un esclave, celui-ci doit accepter de rejoindre la tribu tout de suite. Même un bref moment d'hésitation amène une mort rapide donnée par le profanateur ou ses pillards. Il y a eu de rares exemples d'esclaves venus réellement vers les pillards pour les rejoindre. Au moins une petite tribu-esclave se fondit dans le campement des Sables Noirs afin de survivre, mais la plupart du temps, le profanateur préfère trouver ses propres recrues. Bien sûr, certains prisonniers sont parfois ramenés au camp pour s'amuser ou pour être donnés aux morts-vivants dans les cavernes en dessous. Une recrue sur les centaines d'infortunés peut s'en sortir.

Seuls les esclaves peuvent rejoindre la tribu des Sables Noirs, et seuls les combattants survivent aux rigueurs des tests. Les tests de loyauté, de courage et de force varient, mais la plupart comprennent généralement un voyage dans les cavernes en dessous des ruines des Sables Noirs. Si la recrue potentielle sort des ruines vivante, elle se voit accorder un statut de membre à part entière de la tribu de pillards. S'il arrive à sortir avec un élément de trésor du passé, on peut lui offrir une position de pouvoir dans la hiérarchie du campement. S'il ne ressort pas, alors le profanateur souhaite un bon appétit aux habitants du dessous et envoie le prochain candidat.

Membres importants de la tribu

Zeburon
Gladiateur humain, chaotique mauvais

Classe d'armure 7	For 19
Déplacement 12	Dex 16
Niveau 9	Con 16
Points de vie 69	Int 14
TAC0 9	Sag 12
Nb Attaq.	Cha 14

Dégâts/Attaque : 1d6+6 (épée longue en os, -1 aux jets d'attaque)
Résumé des psioniques : PFP 52 ; Talent natif — sens du danger (PFP Sag-3 ; Coût : 4+3/round)

Zeburon est devenu chef des Razzieurs des Sables Noirs un peu de la même manière que les autres membres ont rejoint la tribu : il a survécu aux tests des cavernes en dessous des ruines des Sables Noirs. S'il est le chef de la tribu, qu'il dirige par la force de ses poings gantés de fer, il suit les conseils du profanateur Fevil.

L'ex-gladiateur aborde toute situation dans l'optique de l'arène. Tout est un jeu, mais un jeu mortel. Le gagnant du jeu vit pour combattre de nouveau, tandis que le perdant meurt simplement. Il voit tous les adversaires dans ces termes, croyant que s'il ne tue pas le premier, ils le tueront sûrement. Il dirige ses pillards de la même manière. Si n'importe lequel de ses compagnons discute ses ordres, il le tue rapidement et demande si quelqu'un à quelque chose à dire.

Zeburon ne parle pas de ses rencontres en dessous des ruines, mais il porte fièrement les trophées qu'il a gagnés dans les profondeurs. Le heaume de fer couvre toute sa tête. Ses yeux étincellent malignement dans l'ombre de la fine et menaçante rainure qui traverse le devant du heaume. D'étranges dessins gravés sur ses côtés signalent que l'objet est d'un autre âge. Les dessins peuvent être magiques de nature, mais ces objets sont si anciens qu'aucun

pouvoir spécial n'est attribué au heaume ou aux gants assortis. Ces derniers sont des gantelets de fer qui sont bien ajustés aux mains de Zeburon. Il ne porte pas d'autre vêtement ou armure, sauf un pagne, des sandales et une courte cape noire. Il porte une épée en os aiguisé.

L'ex-gladiateur est assez fou, mais cela n'obère pas sa capacité de commandement. Bien sûr, il commande sa tribu selon les sombres voies de sa folie. Il a faim de batailles et une féroce soif de sang qui doivent être rassasiées en permanence. Il hait tous ceux qui ne sont pas esclaves, car ils ont fait de lui ce qu'il est devenu. Il hait tous les esclaves car c'est ce qu'il a appris dans l'arène. Par conséquent Zeburon hait tout le monde et toute chose. Un jour, cette haine le consumera, mais jusque là il satisfait quelques unes de ses pulsions répugnantes par les actions des Razzieurs des Sables Noirs.

Fevil
Profanateur humain, loyal mauvais

Classe d'armure 7	For 15
Déplacement 12	Dex 17
Niveau 10	Con 16
Points de vie 42	Int 22
TAC0 17	Sag 19
Nb Attaq. 1	Cha 8

Dégâts/Attaque : 1d6+1 (bâton en os)

Fevil a ses propres objectifs que Zeburon et ses pillards l'aident à accomplir involontairement. Il laisse penser à l'ex-gladiateur qu'il commande, car les esclaves n'accepteraient jamais de suivre le magicien. Les raisons pour lesquelles le profanateur a besoin des esclaves restent encore à déterminer, et il refuse de donner tout indice à ceux qui pourraient un jour s'opposer à lui.

Le profanateur a rencontré par hasard les ruines à l'intérieur de l'étendue de sable noir bien avant que





Zeburon n'arrive. Il sut qu'un pouvoir illimité l'attedait dans les cavernes en dessous des ruines, mais il était incapable de les explorer à une grande échelle. Si son pouvoir personnel était grand, les habitants infâmes des profondeurs pouvaient le surpasser s'ils attaquaient en force. Aussi attendit-il son heure, étudiant les zones qui lui étaient ouvertes.

Certains prétendent que Fevil communie avec une ou plusieurs des créatures qui vivent en dessous des ruines. D'autres disent qu'il tire ses pouvoirs d'un mal venant de très loin dans le passé d'Athas. D'autres encore disent que ses pouvoirs viennent d'archives que les anciens ont laissées. Le magicien ne fait aucun commentaire à ce sujet.

Fevil est un petit homme dodu avec des cheveux grisonnants et une barbe négligée. Il est aussi cruel et mauvais que Zeburon, mais bien plus rusé et calculateur. Alors que Zeburon agit selon son instinct et en réponse à sa propre folie. Fevil agit selon un plan établi avec attention. Quand les détails de ce plan seront finalement révélés, la véritable nature du profanateur le sera également. Cependant, à ce moment il sera peut être trop tard.

Lokee
Guerrier petit-homme, chaotique mauvais

Classe d'armure 4 (cuir de carru)	For 15
Déplacement 6	Dex 19
Niveau 6	Con 15
Points de vie 39	Int 16
TAC0 15	Sag 14
Nb Attaq. 1	Cha 13

Dégâts/Attaque : 1d6 (épée courte en fer)
Résumé des psioniques : PFP 48 ; Talent natif — contrôle de l'adrénaline (SP Con-3 ; Coût : 8+4/round)

Lokee est un petit-homme que Fevil a recruté dans les Razzieurs des Sables Noirs. Il faisait partie d'un groupe d'esclaves capturé destiné à la cité-État de Nibenay. En raison du comportement des petites-gens en captivité, Lokee devait être vendu directement à l'arène des gladiateurs, où sa mort aurait pu provoquer quelques rires dans la foule. Quand Fevil et ses pillards attaquèrent la caravane et libérèrent le petit-homme, il accepta avec plaisir de subir toute épreuve décrétée par le magicien. D'après ce qu'il peut en voir, les Razzieurs des Sables Noirs sont le genre de tribu qu'il souhaitait rejoindre.

Le petit-homme refuse de discuter de son passé, sauf pour dire qu'il n'est plus le bienvenu sur le Versant Forestier. Certains pensent qu'il a commis l'impardonnable — manger de la chair de petit-homme.

Maintenant, Lokee est l'un des membres les plus privilégiés de la tribu. Sa cruauté, ses compétences martiales, et sa personnalité maléfique en font l'égal de la plupart des officiers du camp. En fait, Lokee a servi Zeburon fidèlement pendant plus d'un an. Peu d'officiers peuvent en dire autant.

Le combattant petit-homme aime particulièrement faire des chasses, car elles lui rappellent sa jeunesse passée dans les forêts occidentales. Il ne peut apprendre de l'ex-gladiateur que sur le meurtre et le pillage, car il est sûr que le profanateur pourra lui enseigner comment être véritablement mauvais.

Er'Thork
Raaig, Loyal mauvais

Classe d'armure 0	Déplacement 6
Niveau 11	TAC0 10
Nb Attaq. 1	Dégâts 1d10

Er'Thork est d'un type de mort-vivant ancien connu sous le nom de raaig. Cet esprit incorporel hante les salles en dessous du camp des Sables Noirs, rendant toujours hommage aux dieux sombres qui n'existent plus sur Athas.

Le raaig a autorisé le profanateur Fevil à conclure une alliance malaisée avec lui, offrant ainsi à la créature un accès au monde vivant. Il donne au profanateur quelques parcelles de la magie des anciens, mais seulement assez pour l'intéresser. Un jour, Er'Thork espère pouvoir prendre le corps du profanateur, bien qu'il sache que le maléfique magicien ait ses propres plans.

Er'Thork ne peut être blessé que par des armes de fer. De plus, le raaig peut utiliser à volonté son regard mortel contre ses adversaires. Un toucher réussi draine 1d4 points d'Intelligence aux victimes, et il peut contrôler des morts-vivants inférieurs (comme des zombies ou des squelettes) à volonté.

Les Traqueurs de Werrik

Dans la Région de Tyr, comme dans une grande partie du monde d'Athas je le crains, il y en a qui bâtissent leur fortune aux dépens des autres. Les plus méprisables d'entre eux sont peut-être ceux qui font des affaires sur le dos des esclaves. Des tribus indépendantes aux maisons marchandes organisées, nombre de gens gagnent leur vie en chassant, élevant et vendant des esclaves. Les pires de tous, à mon avis, sont les affranchis qui se sont tournés vers le commerce des esclaves comme moyen de conserver leur liberté.

Les Traqueurs de Werrik tombent dans cette catégorie. Les affranchis de cette tribu s'appellent eux-mêmes les Traqueurs, mais leur chef préfère le nom de Maison Werrik, croyant que cela donne à la tribu une légitimité et un prestige égal à celui accordé aux grandes maisons marchandes. La seule chose que ce nom plus orgueilleux accomplit est d'attirer l'attention sur le fait que le groupe de Werrik n'est rien mais qu'il essaye de devenir quelque chose. Les Traqueurs, quel que soit le nom qu'ils prennent, ne demeurent rien de plus qu'une tribu nomade d'anciens esclaves qui ont pris les fouets et les chaînes de leurs maîtres pour les utiliser contre d'autres esclaves.

La bande de Werrik, comme de nombreuses de son espèce, ne se spécialise pas dans un aspect du commerce des esclaves. La tribu s'enorgueillit de chasser des serviteurs en fuite, et de fournir de nouveaux esclaves à vendre sur les marchés. Les deux services que les Traqueurs refusent d'accomplir sont l'entraînement d'esclaves spécialisés et l'élevage des esclaves. Ils capturent et expédient simplement pour les marchés.

Un esclave en fuite saura qu'il a affaire aux Traqueurs (ou à la Maison Werrik si vous préférez) quand il les rencontrera, car ils ont adopté une identité tribale à travers des vêtements et une coupe de cheveux similaires. En fait, un Traqueur n'a pas de cheveux du tout à l'exception d'une longue mèche qui tombe du sommet de sa tête. Cette touffe est décorée par des morceaux d'os et tressée fermement en une seule queue. La tête est par ailleurs entièrement rasée. Les membres du groupe, hommes ou femmes, adoptent ce style avec leur acceptation dans la tribu. De plus, tous les membres portent au moins une pièce d'armure en cuir de mekillot. Plus la position d'un membre est élevée dans la tribu, plus il porte de pièces.

Les histoires associées avec les Traqueurs de Werrik varient entre le dérangeant et l'effrayant. Des esclaves chassant des esclaves est un concept que les rois-sorciers doivent vraiment aimer, car qui d'autre pourrait concevoir une telle ironie maléfique ? Si vous êtes un esclave en fuite et que les Traqueurs vous flairent, vous aurez beaucoup de mal à les semer. Non seulement ils sont tenaces, mais ils pensent comme des esclaves en fuite car ils sont des esclaves en fuite. Ils connaissent tous les trucs et les lieux où se cacher. Parfois, il semble qu'ils connaissent vos pensées avant vous. Quand vous vous retournez, un Traqueur est déjà là. Quand vous trouvez un lieu pour vous cacher, un Traqueur le trouve aussi.

Les Traqueurs de Werrik comportent quelques 30 affranchis. Les nomades voyagent ensemble dans une caravane faite d'un énorme enclos à esclaves monté sur roues tiré par un mekillot fougueux, d'une douzaine de kanks et de quelques chariots remplis de provisions. Quand elle chasse, la tribu établit son campement n'importe où. Quand ils ont le choix, ils préfèrent installer le camp dans le voisinage d'un village où ils font régulièrement des affaires.

Les Traqueurs de Werrik sont maléfiques. En tant qu'affranchi, je trouve que leurs affaires et leur style de vie sont abominables. Ils peuvent considérer que ce qu'ils font est leur seule chance de rester libre, mais cela n'excuse pas la joie intense qu'ils prennent dans une bonne chasse, ou le plaisir qu'ils ressentent manifestement en jouant les maîtres des esclaves qu'ils capturent.

Organisation

Werrik, une femme barde, commande les Traqueurs. En tant que leur meilleur pisteur, elle peut trouver la trace d'un esclave en fuite même après que ses chasseurs l'aient perdue. Si ses compétences martiales sont formidables, son commandement est plus basé sur sa ruse et son intuition. Quand l'ancien chef de leur tribu ne pouvait plus satisfaire à leurs besoins, Werrik s'avança avec ses idées. Aussi longtemps qu'elle continue à offrir un tel commandement — qui a vu la tribu devenir plus forte et plus prospère — la tribu de Werrik restera loyale et dévouée à sa cause.



Si ses idées et ses visions d'orientation générale font merveilles pour garder le groupe motivé, les Traqueurs sont toujours, dans le fond, une tribu d'affranchis pillards. C'est pourquoi le chef de la tribu a besoin de quelques muscles pour les maîtriser. Ils sont fournis par les deux lieutenants de Werrik, Doorub et Bontar. Le premier, un énorme demi-géant, utilise sa grande force pour faire exécuter les ordres de Werrik et assurer sa sécurité. Le deuxième, un nain psioniste, sert de conseiller en chef de Werrik, utilisant ses dons particuliers pour juger l'humeur de la tribu, dénicher les mécontents, et même maîtriser une proie difficile qui serait autrement blessée ou tuée par les Traqueurs.

Les autres membres importants de la tribu sont le gardien de l'enclos et les maîtres de chasse. Le travail du premier est de garder et de nourrir les esclaves capturés, s'assurant qu'ils restent en assez bonne santé jusqu'à ce qu'ils atteignent le marché. Les maîtres de chasse conduisent les traques des esclaves en fuite et les recherches de sources de nouveaux esclaves. Ils prennent le commandement de petits groupes de chasse qui se détachent de la caravane principale pour mener leurs recherches. Ces groupes ne comprennent généralement pas plus de six chasseurs, car ils doivent être rapides et furtifs pour accomplir leur travail.

Si le combat détermine parfois la position d'un membre chez les Traqueurs, Werrik préfère accorder les grades selon les capacités de chacun. Un gladiateur mûl pourrait battre l'un de ses maîtres de chasse dans un combat singulier, mais pourrait-il traquer un esclave en fuite dans la Cordillère ? Probablement pas. Mais Werrik fait attention d'inclure des officiers militaires dans sa hiérarchie de façon à ce que les classes combattantes restent satisfaites. Même ces rangs sont déterminés par Werrik, qui les fixe en fonction de ceux dont elle pense qu'ils feront un meilleur travail. Aussi longtemps que les Traqueurs restent un groupe spécialisé de chasseurs d'esclaves, le système d'avancement de Werrik selon les compétences sera la règle.

Opérations et moyens d'existence

Les Traqueurs de Werrik se déplacent de village en avant-postes dans leur caravane, apportant des esclaves à des marchés ou prenant des contrats sur la localisation et la capture de fuyards. Si les affaires ont été basses, le groupe peut même prendre une cargaison, acceptant de transporter des esclaves d'un lieu à un autre pour un prix assez important.

Avec la fréquence des fuites et des morts dans la population servile et la demande d'équipes de travail plus grande dans les cités, il existe un besoin constant en nouveaux esclaves. Grâce à l'inattention de gardes négligents, à des distractions inattendues comme des erdlus en colère, aux efforts des tribus de pillards, ou à des moyens personnels, des esclaves s'échappent de leur captivité en permanence. Cela entraîne un déficit dans la population servile et donc une pénurie de travailleurs physiquement capables. Ajoutez au nombre des fuyards tous les esclaves mourant de causes naturelles ou des difficultés de leur travail, et soudain le besoin d'un ravitaillement constant en nouveaux esclaves devient évident. Quand vous imaginez le nombre d'esclaves frais nécessaire à l'accomplissement des projets sans cesse plus importants et plus ambitieux des rois-sorciers, il devient facile de voir pourquoi les efforts des fournisseurs officiels en esclaves doivent être complétés par des tribus comme les Traqueurs.

Quand les marchands ne peuvent satisfaire la demande, ils se tournent vers la Maison Werrik ou d'autres fournisseurs indépendants. Le fait que Werrik et son groupe soient d'anciens esclaves ne signifie rien pour les marchands tant qu'ils fournissent un bon nombre de corps valides. Si les marchands d'esclaves décident un jour que les Traqueurs ne font pas tout ce qu'ils peuvent pour répondre à la demande, alors ils prendront simplement les esclaves dont ils ont besoin dans les rangs des Traqueurs. Aussi c'est au groupe de garder son enclos bien garni.

L'une des méthodes qu'emploient les Traqueurs pour remplir leur enclos est la capture. Quand les Traqueurs croisent des voyageurs ou de petites colonies, ils prennent autant de gens qu'ils peuvent. Cela est fait par la force brute (si les Traqueurs sont significativement en surnombre par rapport à leurs cibles ou apparaissent manifestement plus forts), ou par l'astuce et la ruse (si la cible est forte ou bien défendue). Le groupe veille à ne pas tuer trop de gens, car les morts font en général de mauvais esclaves. En fait, ils utilisent des filets et des armes contondantes pour attraper et rendre leurs cibles inconscientes.

S'ils attaquent en force, les Traqueurs prennent tous les gens qu'ils peuvent enfermer dans leur en-

clos sur roues, ainsi que tout le butin qu'ils peuvent emporter. Ceux qui ne peuvent être pris sont laissés en vie sur place. Werrik croit que si les Traqueurs laissent les survivants reconstruire, ils pourront alors revenir plus tard pour trouver un stock frais d'esclaves potentiels.

S'ils utilisent l'astuce et la ruse, les Traqueurs éloignent la caravane de la colonie cible et envoient une petite force de frappe pour trouver une faiblesse qu'ils pourraient exploiter. Cette force peut simplement se faufiler dans la colonie et ouvrir les portes au reste du groupe. Ils peuvent sinon s'y glisser et droguer l'eau et la nourriture afin de provoquer des maladies douloureuses mais courtes. Les Traqueurs sont connus pour s'être approchés ouvertement d'une colonie, prétendant être des marchands itinérants. Comme la plupart des colonies reculées accueillent avec plaisir les caravanes marchandes pour les nouvelles et les produits qu'elles apportent, cette ruse permet souvent aux Traqueurs de franchir les défenses les plus importantes de l'endroit. Après cela, c'est une chose relativement facile pour eux de circonvenir autant de gens qu'ils peuvent en emporter.

Le fait de se procurer des esclaves en pillant des petits villages et colonies fournit aux Traqueurs des quantités importantes de marchandises. Ils tiennent également un inventaire pour les ventes d'esclaves en capturant les voyageurs qu'ils rencontrent. Rares sont ceux qui sont plus vulnérables que les gens qui voyagent dans les contrées désolées. Les tribus errantes, les caravanes marchandes, et même les autres pillards peuvent se retrouver enfermés dans l'enclos sur roues s'ils ne font pas attention. Même des caravanes lourdement protégées peuvent être prises pendant que la plupart de leurs membres dorment. En fait, Werrik aime assaillir un camp pendant qu'il dort, car elle perd moins de marchandise de cette manière. Même s'ils doivent tuer les gardes, les Traqueurs ont toujours une foule de dormeurs pour leur enclos.

Bien sûr, Werrik ne garde jamais son enclos à proximité des villages ou des avant-postes où elle souhaite vendre. Il est par exemple bien mieux de se procurer de la marchandise dans les environs de Balic, si les Traqueurs ont prévu de commercer avec des avant-postes près de Raam et de Draj. Cela réduit grandement les possibilités de perdre de la marchandise en raison de parents en colère.

Un autre service rendu par les Traqueurs aux clients qui payent est la récupération des esclaves en fuite. Tant que les esclaves sont des fuyards récents et que les Traqueurs n'ont pas d'affaires pressantes, Werrik prend ces contrats. Les mûls en fuite constituent les contrats les plus lucratifs, mais sont également les cibles les plus dangereuses à capturer. Elle envoie de petits groupes pour traquer et localiser le fuyard, puis se déplace avec toute la tribu pour l'encercler. Werrik accepte ce genre de contrats uniquement sur des esclaves qui se sont échappés depuis moins d'une semaine. Les fuyards qui courent depuis plus de 15 jours (une semaine athasienne) sont morts ou ont rejoint une tribu. De toute façon, leur piste est probablement trop froide et leur récupération trop difficile pour rendre le contrat rentable.

Un dernier service rendu par la Maison Werrik est le transport sûr des esclaves d'un endroit à un autre. En général, un avant-poste de maison marchande louera l'enclos de Werrik pour déplacer des esclaves vers un village temporaire de vente. Comme Werrik et son groupe ont l'expérience de la manipulation des esclaves pendant de longs voyages, on leur fait souvent confiance pour ce genre de travail. Bien sûr, cela libère les caravanes et les mercenaires des marchands pour d'autres voyages, ce qui en fait également un arrangement attractif.

Origine

Werrik haïssait sa vie d'esclave. Elle préférait de beaucoup sa vie d'avant la captivité, quand elle errait librement dans les contrées sauvages. Malheureusement ses errances l'avaient conduite à un avant-poste qui avait un cruel besoin de travail servile. Elle ne découvrit même jamais quelle maison marchande ou cité-État finançait l'avant-poste. Ils l'avaient simplement arrêtée pour la mettre à la fabrication des briques de boue. Subitement sa liberté s'était envolée et son esprit assombri. Après quelques tentatives d'évasion ratées et des semaines apparemment sans fin de dur labeur, Werrik perdit son naturel insouciant qui avait été une si grande partie de sa personnalité. Elle s'abandonna au désespoir de sa situation.

Mais d'autres événements coïncidèrent avec le changement de vie de Werrik. Un jour l'avant-poste fut attaqué par des géants. Une fois la surprise de l'attaque passée, les geôliers de Werrik étaient soit morts soit en fuite, et les esclaves survivants étaient





libres. Croyant difficilement à sa bonne fortune, Werrik partit dans le désert. Elle voulait mettre rapidement le plus de distance possible entre elle et l'avant-poste ravagé.

Son humeur sombre ne s'éclaircit jamais véritablement, car Werrik continuait à avoir des cauchemars sur sa période de captivité. Elle rejoignit une tribu-esclave pour la protection qu'elle offrait, mais fut rapidement déçue par le commandement du groupe. La tribu était mourante, car si le chef était le guerrier le plus fort, il n'avait aucun sens du commandement ou de la planification. Avec l'aide de Bontar et de Doorub, Werrik prit le commandement de la tribu et lui donna un nouvel objectif. Elle décida que, pour rester libre, ils devraient s'assurer que leurs anciens propriétaires soient contents. Aussi longtemps qu'ils auraient assez d'esclaves pour satisfaire leurs besoins et leurs désirs, les membres de la tribu de Werrik pourraient conserver leur liberté. Le meilleur moyen d'y parvenir était de devenir esclavagiste.

Il fallut du temps pour entraîner son groupe à devenir des traqueurs expérimentés et être assez riche pour bâtir leur caravane. La tribu en vint à s'appeler les Traqueurs de Werrik, bien que cette dernière n'encourageât pas ce nom. Elle préférait le titre sonnant plus légitimement de Maison Werrik, car il évoquait les visions des colonies les plus grandes et les plus dignes de confiance de la Région de Tyr. Même avec un nom pompeux et un enclos à esclaves tiré par un mekillot, Werrik dut construire la réputation de sa tribu pièce par pièce.

La Maison Werrik commença comme une bande de chasseurs de primes, récupérant les esclaves en fuite contre rémunération. Les maisons marchandes furent les premières à voir un bénéfice dans l'utilisation des Traqueurs de Werrik. Nombre des premiers et des plus lucratifs contrats de la tribu vinrent d'eux. Quand le chef de la Maison Jarko suggéra à Werrik de penser à l'idée de lui trouver de nouveaux esclaves pour son école de gladiateurs, son avenir était fixé. Maintenant la Maison Werrik est la bienvenue dans les villages, les avant-postes et les campements de caravanes pour les services qu'elle rend. Parfois, Werrik mène ses propres contrats au lieu de vendre directement sa marchandises aux marchands d'esclaves.



Emplacement et défenses

Les Traqueurs de Werrik, ou Maison Werrik, forment une tribu nomade. Elle n'a pas de colonie permanente pour se protéger. Mais elle possède une caravane. Celle-ci comporte plus de 30 chasseurs, combattants et gardiens d'esclaves qui travaillent ensemble pour préserver leur précieuse cargaison des charognards du désert. La pièce centrale de la caravane est un grand enclos à esclaves sur roues et le mekillot qui le tire. Il y a également plus d'une douzaine de kanks et quelques petits chariots.

Le grand enclos à esclaves est une longue boîte avec des roues. L'enclos fortifié dispose de flancs blindés et de plates-formes qui peuvent accueillir des défenseurs. Au sommet de l'enclos se tient un nid d'arbalète pivotant. Un seul défenseur peut tirer simultanément deux salves de six arbalètes chacune, mais il doit ensuite les recharger toutes manuellement. L'enclos en lui-même est divisé en trois compartiments intérieurs : deux grands enclos et un plus petit qui sert généralement pour les esclaves en fuite recapturés.

La bande de Werrik est devenue assez habile dans la défense de sa caravane. Quand des attaquants approchent, une volée de carreaux d'arbalète s'abat sur eux. Ensuite, si les attaquants ont été suffisamment affaiblis, les monteurs de kanks frappent rapidement. Dans le cas contraire, les défenseurs prennent tous leur place sur et autour du grand enclos, l'utilisant pour se protéger.

Quand la caravane s'arrête pour installer un camp, des tentes sont dressées à côté de l'enclos. Des gardes sont placés pour toute la nuit, ainsi que des patrouilles plus éloignées qui peuvent donner très tôt des avertissements sur un danger. Werrik souhaite que ses gens et elle ne reviennent jamais du mauvais côté des fouets et des chaînes, et elle sait avec quelle promptitude un village peut revenir sur son hospitalité.

La tribu opère dans toute la région de Tyr, faisant un circuit autour du périmètre de la Mer Pulvérulente de Balic à Draj, et retour, aussi souvent que possible. Parfois ils s'en écartent pour trouver de nouvelles sources d'esclaves, mais la plupart du temps ils restent dans une zone limitée par la Cordillère à l'ouest, la Mer Pulvérulente à l'est, le Chant de la Sirène au sud et Yaramuke au nord.

Relations avec autrui

La Maison Werrik maintient de bonnes relations avec la plupart des maisons marchandes, car elles ont toutes besoin d'un ravitaillement constant en esclaves. La Maison Jarko est un associé particulièrement proche. Ces marchands qui dirigent leurs propres opérations de collecte d'esclaves tolèrent Werrik et son groupe, achetant même parfois sa marchandise quand ils n'en ont pas acquis assez par leurs propres efforts dans une vente organisée. Si ces collecteurs d'esclaves en viennent à disputer une même prise à la bande de Werrik, les deux groupes essayent de parvenir à une solution acceptable. Si les collecteurs de la maison marchande sont plus nombreux que les chasseurs de Werrik, elle concède gracieusement la prise. Si elle a la supériorité, elle négocie un accord. Même si elle traite en position de force, Werrik veille à ne pas créer de ressentiments dans la communauté marchande.

Les Traqueurs commercent librement avec les villages satellites de Balic, Draj et Nibenay. Leurs contacts avec les villages satellites de Gulg et de Raam sont au mieux sporadiques, et ils n'approchent de ces régions qu'après avoir testé l'humeur des arkhontes et des nobles. Leurs transactions avec les avant-postes d'Urik sont les plus lucratives de toutes. Ils payent bien pour des esclaves qui les aident à satisfaire les besoins de la cité-État. Urik a besoin de plus en plus d'esclaves pour travailler dans les carrières d'obsidienne depuis que Tyr a stoppé sa production de fer. Sans les outils faits avec le fer de Tyr, les ouvriers des carrières deviennent rapidement inutilisables, les bords tranchants de la roche réduisant leurs mains à des moignons.

Le groupe reste à l'écart des cités-États elles-mêmes et les autres tribus-esclaves considèrent les Traqueurs de Werrik comme des ennemis mortels. Tant que les Traqueurs continuent à vendre de la chair intelligente, ils restent une menace pour les affranchis n'importe où.

Rejoindre la tribu

Les nouveaux membres ne viennent pas facilement aux Traqueurs de Werrik. La tribu de négociants d'esclaves n'accepte que les affranchis dans ses rangs, mais comme la plupart de ceux qui viennent à eux finissent dans leur enclos, la ligne entre



les membres putatifs et les profits potentiels est souvent floue. Mais, Werrik comprend désespérément le besoin de garder sa tribu en forme et forte par l'introduction de nouveaux membres.

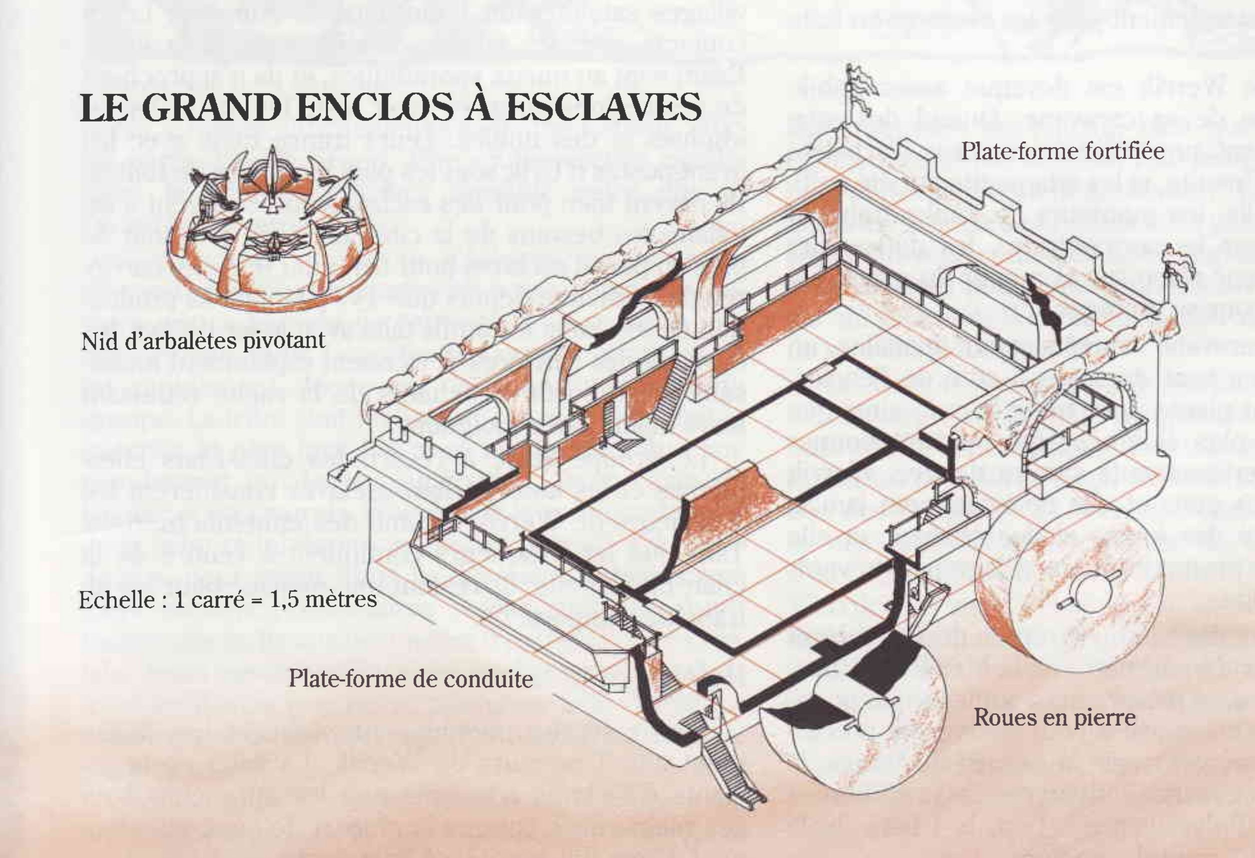
Les Traqueurs ne considèrent jamais la marchandise qu'ils capturent dans de petites colonies comme membres potentiels. Ils n'acceptent pas non plus les offres de ceux qui viennent ouvertement dans leur camp. L'affranchi qui erre dans la lumière de leur feu (s'il le fait avec assez de distance pour ne pas trouver une dague en os dans son dos) sera plus que vraisemblablement jeté sans cérémonie dans l'enclos avec le reste de la marchandise.

Les candidats ayant les meilleures chances de faire partie de la bande de Werrik sont ceux qui ne désiraient probablement rien avoir à faire avec eux au premier abord. Quand les Traqueurs pillent une autre tribu-esclave pour avoir de la marchandise nouvelle, Werrik et ses lieutenants en chef observent ceux qui veulent la liberté à tout prix. Un Traqueur doit vouloir aller contre les pratiques habituelles des affranchis afin de conserver sa propre liberté. Si la plupart des autres tribus-esclaves traitent les affranchis avec amitié et leur offrent l'hospitalité, un Traqueur n'offre que le confort d'un grand enclos sur roues et un retour vers l'esclavage.

Quiconque s'avérant un candidat possible se voit offrir une chance de rejoindre les Traqueurs. S'il accepte, le candidat entreprend une série de tests conçus pour mesurer son désir d'être libre, sa loyauté à Werrik et aux Traqueurs, et ses compétences à la chasse et au combat.

L'un des tests qu'aime Werrik peut signifier l'appartenance ou un échec immédiat, selon la réaction du candidat. Sans que ce dernier sache qu'un test est en cours, Werrik permet à l'un des compagnons esclaves du candidat de s'échapper. Cette évasion se déroule pendant que le candidat est de garde, et le

LE GRAND ENCLOS À ESCLAVES





fuyard est généralement celui dont le prétendant semblait le plus proche avant de se voir offrir d'appartenir à la tribu. S'il le ramène à l'enclos, il peut devenir membre. S'il laisse le fuyard partir librement, ils sont tous deux remis dans l'enclos.

Werrik ne fait jamais ce genre d'offre à un fuyard qu'elle a été chargée de retrouver. Cela constituerait une rupture de son accord avec le cocontractant, et serait ainsi considéré comme une mauvaise affaire.

Une fois qu'un candidat a passé tous les tests ou qu'il a autrement impressionné les Traqueurs, il a le droit de devenir un membre à part entière de la tribu. Il reçoit sa première pièce d'armure en cuir de mekillot (en général une pièce de bras ou de jambe) et il a le droit de raser sa tête selon la mode tribale. A partir de cet instant il est considéré comme un membre de la Maison Werrik et reçoit tous les bénéfices et responsabilités qui vont avec cette position.

Membres Importants de la Tribu

Werrik

Barde humaine, neutre mauvais

Classe d'armure 2 (cuir de mekillot)	For 19
Déplacement 12	Dex 19
Niveau 7	Con 15
Points de vie 35	Int 17
TAC0 11	Sag 20
Nb Attaq. 1	Cha 16

Dégâts/Attaque : 1d10+7 (épée à deux mains en fer)

La vision de Werrik sur le monde a changé la première fois quand elle devint barde. A l'époque, elle était libre, et la sombre expérience de l'esclavage appartenait à son futur. Avant sa période de captivité, elle voyait le monde comme un lieu merveilleux, et elle savait que son rôle était d'être une protectrice du bien. Après avoir été enchaînée et mise de force au travail par des propriétaires cruels et mauvais, sa vision changea. Elle devint aussi sombre que la cage où elle se trouvait, et sa compréhension du bien se modifia également. Quand elle gagna finalement sa liberté, elle jura qu'elle ne se laisserait jamais reprendre. A cette fin, Werrik devint une protectrice de son groupe et seulement de lui. Les Traqueurs sont maintenant sa définition du bien et tout ce qui n'est pas lié aux Traqueurs est mauvais — en particulier l'esclavage.

Pour conserver sa liberté, Werrik a transformé sa tribu d'affranchis en chasseurs et en esclavagistes. En travaillant avec ce mal et en le nourrissant, elle espère le tenir éloigné d'elle et de son groupe. Bien sûr, chaque jour où elle continue sur ce chemin la rapproche des ténèbres qu'elle craint. Même maintenant son alignement s'oriente de plus en plus vers le mauvais.

Werrik ne prévoit pas de changer ses méthodes, car elles ont assuré la sécurité de sa tribu et l'ont aidée à prospérer. Ses capacités de commandement restent fortes et elle force le respect et l'admiration de son groupe. Mais, tard dans la nuit, quand les cauchemars viennent, les rêves de confinement laissent place à des rêves plus sombres et impies. Jusqu'ici elle a été capable de les mettre de côté quand le soleil se lève, mais combien de temps encore pourra-t-elle continuer ainsi ?

Bontar

Nain psioniste, loyal mauvais

Classe d'armure 8 (cuir)	For 16
Déplacement 6	Dex 13
Niveau 7	Con 17
Points de vie 40	Int 18
TAC0 17	Sag 19
Nb Attaq. 1	Cha 9

Dégâts/Attaque : 1d6 (hache en pierre, -2 aux jets d'attaque)

Résumé des psioniques : PFP 131 ; Disciplines — Psychokinésie, Psychométabolisme, Télépathie ; Sciences — Désintégration, champ mortel, drainage de vie, sonde ; Dévotions — Attaque balistique, contrôle d'un corps, contrôle des flammes, contrôle des sons, contrôle corporel, armement corporel, force augmentée, armure charnelle, sens augmentés, crainte, infliger la douleur, émission de pensées ; Modes de défense — Néant spirituel, bouclier de la pensée, barrière mentale, tour de la volonté de fer.

Le nain Bontar aida Werrik à assumer le commandement de la tribu qui allait devenir les Traqueurs de Werrik. Il servit jadis comme esclave dans un camp de travail à Gulg, ramassant de la nourri-



ture dans la forêt pour satisfaire les besoins de la cité. Il avait un talent natif, avec quelques pouvoirs psioniques impressionnants agissant selon sa volonté, mais il n'avait pas l'expérience de leur utilisation. Aussi garda-t-il le secret sur sa capacité et accomplit les tâches qui lui étaient assignées. Quand le jour de sa fuite arriva (grâce à un troupeau d'erdlus), Bontar partit à la recherche d'un véritable psioniste pour qu'il lui enseigne ce qu'il avait désespérément besoin d'apprendre.

Il lui fallut presque un an d'errance pour qu'il entende finalement parler d'un maître psioniste vivant dans les contrées sauvages. Une autre année fut nécessaire pour retrouver sa trace. Quand finalement il atteignit les ruines où le psioniste vivait, il trouva le vieil humain qui l'attendait. Prudent mais rempli d'une excitation sans limite, Bontar se plaça dans une nouvelle sorte de captivité, cette fois comme étudiant de cet ancien professeur. Le maître psioniste lui enseignait aussi vite qu'il pouvait apprendre et quand le vieil homme mourut quelques années plus tard, le nain était prêt à se débrouiller tout seul.

Il rejoignit une tribu d'affranchis en perdition quelques temps plus tard, mais devint vite frustré de l'inefficacité du chef du groupe. Quand la femme barde nommée Werrik proposa une solution différente aux problèmes de la tribu, Bontar aida à la "mise à la retraite" du chef en question. Il sert comme conseiller en chef et commandant en second depuis lors.

Bontar est du genre calme et réfléchi. Il étudie les problèmes sous tous les angles avant de donner un conseil. Si Werrik est parfois frustrée par la lenteur de ses réponses, elle apprécie son opinion formulée avec précaution. Le nain croit qu'il y a une justice poétique dans le fait que lui et ses compagnons esclaves utilisent le système pour se protéger. Il ne s'inquiète même pas du fait qu'ils aient trahi d'autres esclaves, tant qu'il peut pratiquer librement ses techniques psioniques. Le nain a des plans à longue échéance pour les Traqueurs, Werrik y a sa place tant qu'elle reste un chef efficace et qu'elle ne change pas ses méthodes d'opération. Il connait les sombres souvenirs qui la motivent. Cette connaissance fait qu'il a énormément de facilité pour l'influencer.

Doorub

Guerrier demi-géant, chaotique neutre

Classe d'armure 8 (mekillot)	For 19
Déplacement 15	Dex 14
Niveau 5	Con 17
Points de vie 54	Int 9
TAC0 13	Sag 8
Nb Attaq. 1	Cha 9

Dégâts/Attaque : 1d6+7 (gourdin en pierre)

Doorub est un demi-géant qui s'est immédiatement pris d'affection pour Werrik quand elle rejoignit la tribu. Quand elle dit qu'elle avait une meilleure manière de diriger les choses, Doorub décida de l'aider. Maintenant il fait exécuter ses ordres et assure sa sécurité. Quel que soit l'endroit où il se trouve dans la caravane ou le camp, il garde toujours au moins un œil sur son chef.

Le demi-géant est énorme, même selon les canons de sa race. Sa force légendaire en fait un formidable guerrier, et sa dévotion inébranlable envers Werrik un parfait garde du corps. Il ne s'intéresse pas au nain ronchonnant, mais il ne comprend pas pourquoi Werrik tolère un tel comportement. Mais tant qu'elle le fait, Doorub refrénera ses tendances naturelles et attendra simplement que Bontar fasse un faux pas. Là, il écrasera le petit nain.

Doorub fait totalement confiance à Werrik. Il sait qu'elle ne les égarerait jamais lui et les Traqueurs. Cette foi aveugle de Doorub envers Werrik est peut être due à son traitement comme esclave. Il avait travaillé presque jusqu'à la mort dans les carrières d'Urik et il en porte toujours les cicatrices pour le prouver. Quand il rejoignit la tribu, les choses n'allèrent guère mieux. Le chef le réprimandait à chaque opportunité, faisant de lui le souffre-douleur sur lequel s'exerçait blagues et farces cruelles. Quand Werrik rejoignit la tribu, elle lui témoigna de la sympathie. Ils devinrent amis. Elle était le premier ami dont le demi-géant puisse jamais se souvenir. Il croit que l'amitié, comme la liberté, a trop de prix pour la laisser filer maintenant qu'il en comprend la valeur.

L'Armée de Sortar

Certains affranchis pensent qu'ils sont en guerre contre les cités-États, conduisant de petits raids dans l'espoir un jour de remporter une grande bataille. Peu ont de telles visions où ils croient qu'ils peuvent sérieusement handicaper une cité-État, mais ils retirent une satisfaction de chaque blessure mineure qu'ils infligent. La plupart d'entre eux voient chaque raid comme une petite indemnité pour les années passées dans les chaînes des rois-sorciers. Une tribu prend cette idée de guerre à un niveau plus littéral, considérant actuellement que ses buts sont de faire la guerre aux cités-États. Cette tribu s'appelle l'Armée de Sortar, et elle opère le long du chemin des caravanes à partir des montagnes autour d'Altaruk.

Organisée selon une structure militaire stricte, l'Armée de Sortar est un groupe de pillards impitoyables et fous de combat. Féroces et destructeurs, les combattants de Sortar balayent le désert comme un vent sauvage, attaquant la cible prévue avec toute la rage et la férocité d'une tempête de sable subite. Avec toute sa férocité et ses tendances frénétiques, la tribu dirige sa colère et ses agressions contre les cités-États et les caravanes qui transportent des marchandises entre celles-ci. Ils tendent à laisser tranquille les autres villages et les petits groupes de voyageurs, à moins qu'ils n'aient fait quelque chose pour encourir la colère de Sortar.

Chaque membre de la tribu porte des tatouages qui marquent son appartenance à l'Armée de Sortar. Ces tatouages couvrent le devant de chaque membre, et tracent de grandes diagonales sombres du front jusqu'à la nuque. De plus, chacun d'entre eux porte un éclat d'obsidienne à son oreille gauche.

La tribu comporte plus de 70 membres. Ils se déplacent le long des chemins des caravanes sur des kanks rapides, attendant les chariots des cités-États. Quand ils trouvent une caravane, ils attaquent rapidement et sans tenir vraiment compte de leur propre sécurité. Des histoires abondent sur l'Armée de Sortar affrontant des adversaires plus nombreux et mieux armés, mais remportant la victoire

Pour les autres esclaves, une grande partie de la violence excessive de Sortar peut être pardonnée car elle est dirigée contre les cités-États et ceux qui possèdent des esclaves. La tribu est un cran en-dessous du mal infâme des Razzieurs des Sables Noirs, et souvent les atrocités commises par l'une sont attribuées à l'autre. La grande différence réside dans le fait que les Razzieurs attaquent n'importe qui avec un abandon sauvage, tandis que l'Armée de Sortar est engagée dans une guerre contre les cités-États. Bien sûr, comme dans toute guerre, des innocents souffrent avec les ennemis, mais Sortar ne se détourne pas de sa voie pour massacrer un village d'esclaves ou pour tuer des voyageurs solitaires pour l'amusement de son groupe.

Organisation

Sortar, un guerrier humain, sert de chef et de seigneur de guerre de la tribu. Son commandement est basé sur ses compétences martiales mortelles et la vision qu'il a apportée à ses compagnons. Il leur promet la richesse des rois-sorciers et le sang de leurs propriétaires. Jusqu'ici il a plutôt bien tenu ses promesses. Il a obtenu ses compétences en travaillant comme esclave-soldat à Balic, combattant contre les géants pillards de l'Estuaire de la Langue Fourchue.

En tant que seigneur de guerre de la tribu, Sortar a une détermination tenace similaire au focus d'un nain. Il voit le but de sa vie comme être le grand ennemi des cités-États, et il l'a instillé à ses compagnons. La tribu ne pille pas pour survivre (bien que c'est la méthode par laquelle elle obtient ses provisions pour continuer sa guerre), mais pour se venger des maîtres qui les ont jadis emprisonnés dans les chaînes de l'esclavage.

Deux des lieutenants en chef de Sortar sont un demi-elfe appelé Derrim et un mûl du nom de Porgo. Derrim sert de commandant en second à Sortar et n'est jamais loin de son seigneur de guerre. Porgo commande les groupes d'éclaireurs qui cherchent les caravanes et les autres cibles potentielles. Une fois qu'une cible est identifiée, une partie du groupe d'éclaireurs reste à proximité pour traquer sa proie, tandis que l'autre revient rassembler la tribu.

Une ex-arkhonte de Nibenay est l'un des principaux conseillers de Sortar, siégeant même aux conseils de guerre. Un certain nombre de magiciens travaillent également avec la tribu. Ce sont tous des préservateurs et le pouvoir qu'ils fournissent fait souvent la différence entre une victoire et une défaite pour l'Armée de Sortar.





Mais dans sa véritable nature, la tribu est belliqueuse et barbare. Les combats règlent toute dispute. De manière surprenante, ils sont rarement à mort. Sortar fournit assez d'occasions d'effusions de sang avec son état constant de guerre pour que les membres de la tribu se contentes de régler leurs disputes internes par la lutte et le pugilat plutôt qu'à la pointe de l'épée. Même les positions au sein de la tribu sont déterminées par des concours de force et de compétences, bien que Sortar soit connu pour ne pas avoir tenu compte du résultat afin de promouvoir quelqu'un dont il pensait qu'il ferait un meilleur travail.

Opérations et moyens d'existence

Sortar et son groupe mènent une guerre contre les cités-États d'Athas qui perpétuent la pratique de l'esclavage. Ils le font en attaquant et en pillant les caravanes qui parcourent les routes entre les cités-États. Sortar croit que tout ce qui se trouve dans la caravane d'une cité-État a été acheté ou fabriqué par la sueur et le sang des esclaves. Ainsi ce n'est que justice que Sortar et son armée d'esclaves soient ceux qui libèrent ces marchandises des griffes des arkhontes et des nobles qui s'engraissent sur le travail et la douleur des masses serviles.

La tribu a en permanence de petites unités d'éclaireurs patrouillant le long des routes connues de caravanes. Leur tâche consiste à trouver une cible appropriée, de déterminer si la caravane va vers une cité-État ou en vient, puis d'envoyer des messagers pour rassembler le reste de la tribu. Quelques éclaireurs restent pour suivre la caravane et pour diriger le reste de la tribu quand elle arrive.

Les combattants de l'Armée de Sortar montent des kanks rapides. C'est aux éclaireurs qui ont choisi la cible de déterminer sa force et ses défenses et de présenter un plan de bataille. Ces plans sont généralement simples et basés sur le territoire sur lequel la caravane se déplace et sur le nombre de gar-

des qui la protègent. Si des lieux propices à des embuscades sont disponibles, l'Armée de Sortar utilise cette couverture et frappe quand la caravane s'y attend le moins. Si elle se déplace dans le désert, les combattants de la tribu utilisent une tactique d'encerclement et de charge qui ferme l'espace et permet à toute la force de leur armée de porter efficacement.

Si la caravane transporte des esclaves, la tribu de Sortar tente de les libérer. Autrement, ils ne laissent aucun survivant pour raconter leurs prouesses au combat. La tribu veille à ne pas attaquer des voyageurs qui ne transportent pas la richesse d'un noble ou d'un arkhonte avec eux. Ils ne souhaitent pas tuer des affranchis innocents, des hommes libres dupés ou des villageois de colonies qui ne pratiquent pas l'esclavage. Ils sont prompts à massacrer les nobles et les arkhontes quand ils les trouvent.

L'Armée de Sortar opère dans toute la Région de Tyr, bien qu'elle concentre ses efforts sur la partie centrale des Plateaux. En plus d'attaquer des caravanes de cités-États, la tribu est connue pour jaillir sur des villages satellites et des avant-postes de cités-États, et même pour avoir fait des raids mineurs dans la forêt entourant Gulg et Nibenay. Elle ne se limite pas aux faibles. L'Armée de Sortar est connue pour avoir attaqué des caravanes lourdement gardées et des villages satellites bien fortifiés, en utilisant une combinaison de surprise, de raids éclairs et de magie pour remporter la mise.

Tout ce dont la tribu a besoin pour survivre vient des caravanes qu'elle pille. Mais ce n'est qu'un bénéfice secondaire pour la tribu. Son but principal est de frapper de toutes les manières qui peuvent gêner les arkhontes et les nobles. Si la tribu obtient également de la nourriture, de l'eau et des fournitures comme résultat de son effort, c'est encore mieux.

Ne vous trompez pas : l'Armée de Sortar est une bande de fanatiques assoiffés de sang. Mais, ils dirigent la plupart de leurs pulsions mortelles vers les agents des cités-États, ce qui en fait une menace moins importante pour les autres tribus des Plateaux que les Razzieurs des Sables Noirs.

Origine

Sortar a grandit comme esclave à Balic, endurant les mêmes vicissitudes que les autres esclaves. Il a subit les punitions rituelles, fut forcé de travailler jusqu'à l'effondrement de fatigue, et fut en but à toutes les humiliations qu'un maître peut infliger à un esclave. C'était la vie pour laquelle il était né, et il ne connaissait rien d'autre.

A Balic, chaque homme libre et chaque esclave doit passer une période dans la milice. Cette dernière aide l'armée régulière à patrouiller les bancs de boue autour de Balic, observant des signes des géants qui pillent régulièrement la région. Quand le tour de Sortar vint de se joindre à la milice, il découvrit son amour du combat. Il avait un don pour cela et accomplit très bien son entraînement. Même son officier supérieur fut impressionné, et quand la période de l'esclave dans la milice tira à sa fin, il fut réassigné à l'armée permanente d'esclaves.

Comme esclave-soldat, Sortar apprit tout ce que voulaient lui enseigner ses maîtres. Il apprit le combat sans arme. Il apprit à se battre avec toute sorte d'armes. Il apprit également la stratégie et des concepts de la guerre que peu d'esclaves pourraient imaginer. Un de ses professeurs, un arkhonte nommé Gebiz, se prit d'une affection particulière pour le jeune esclave. Cela ne veut pas dire qu'il aimait Sortar ou qu'il le traitait bien. Il remplissait la tête du jeune d'histoires sur des guerres très anciennes et sur ses théories personnelles sur la manière de détruire les autres cités-États. L'arkhonte aimait parler et Sortar l'obligeait en l'écoutant. Et en apprenant.

Un jour Gebiz parla à Sortar d'une révolte d'esclaves dans l'un des villages satellites de Balic. Il décrivit le coup sanglant avec des précisions graphiques, car il savait que le jeune esclave appréciait de tels détails. Ce qu'il ne savait pas c'est que cette histoire allait accompagner Sortar le reste de sa vie. Dans ce récit, Gebiz décrivait comment des esclaves insensés avaient essayé de vaincre les contremaîtres arkhontes afin de d'échapper dans le désert. Quelques arkhontes périrent devant l'attaque sauvage, mais finalement les esclaves moururent pour leur cause. Mais Sortar ne considérait pas ces esclaves comme des fous. Il les considérait comme braves, et il déci-



da qu'un jour il vengerait ces morts en frappant en retour les arkhontes et les nobles qui les avaient capturés. Il pensait peut être qu'il pourrait même trouver un moyen de toucher les rois-sorciers.

Parmi toutes ses tâches d'esclave-soldat, les patrouilles sur les bancs de boue étaient les préférées de Sortar. Il avait développé une soif pour le combat, et dès qu'un géant accostait il se ruait pour engager le combat. Rapidement il fut l'un des meilleurs combattants que Balic pouvait aligner, et Gebiz accordait un crédit particulier au développement du jeune esclave. Au cours d'une patrouille, Sortar vit une opportunité de s'échapper. La patrouille fut surprise par un groupe de géants qui sortait d'un chenal rempli de pulvre. Alors qu'elle avançait pour combattre les géants, Sortar planta son épée dans le dos de l'arkhonte. Gebiz, ses yeux écarquillés de surprise, mourut avant de pouvoir lancer un seul sort. Sortar quitta le reste de ses compagnons, les laissant à leur combat alors qu'il partait vers l'ouest.

Sa période solitaire dans le désert aida Sortar à formuler ses plans pour l'avenir. Il savait qu'en tuant l'arkhonte il avait déclaré la guerre aux cités-États. Tout ce dont il avait besoin maintenant était une armée pour mener cette guerre. Il rejoignit une tribu-esclave qui vivait en pillant des voyageurs s'approchant du Bassin de Grak. En l'espace de quelques semaines, il fut prêt à défier le chef demi-elfe pour le commandement de la tribu. Les compétences supérieures de Sortar en matière de combat lui gagnèrent facilement la place de chef de la tribu. Avec cette victoire était née la tribu qui devait devenir un jour l'Armée de Sortar.

Le premier impératif du nouveau chef était de stabiliser sa tribu et de la faire prospérer. Cela fut accompli en engageant des séries de raids audacieux qui rapportèrent de grands profits avec peu de pertes en vie. Puis il commença à préciser son idée de mener une guerre contre leurs anciens propriétaires, enflammant ses compagnons par des visions du sang des arkhontes et des nobles. D'autres membres rejoignirent la tribu et un lieu sûr pour leur base d'opérations fut trouvé dans les montagnes autour d'Altaruk.

Emplacement et défenses

L'Armée de Sortar a établi son camp dans les montagnes d'Altaruk. Les pics déchiquetés des montagnes servent de première ligne de défense au campement. Les chemins qui montent dans les montagnes peuvent être dangereux en eux-mêmes, mais la tribu a ajouté des fosses, des rochers glissants et d'autres obstacles pour décourager les visiteurs. La demeure de la tribu se trouve à l'intérieur du cratère déchiqueté d'un des sommets, sur une île entourée par un lac de lave bouillonnante. En raison de la protection offerte par le cratère et le lac de lave, la tribu n'a pas érigé de murs ou d'édifices permanents. Elle utilise d'énormes tentes pour s'abriter. Chaque tente abrite plus d'une douzaine de combattants, en fonction de sa taille. Les plus grandes d'entre elles peuvent confortablement abriter 40 membres de la tribu.

Une série de ponts en pierre relie l'île à la paroi du cratère. Le plus proche de l'île peut être tiré sur la berge afin de couper l'accès depuis la rive éloignée de le lac de lave. C'est une mesure défensive qui n'est prise qu'en dernier ressort, car les affranchis n'aiment pas être piégés au milieu de la lave bouillonnante.

Pour prévenir la prise de mesures si extrêmes, la tribu maintient des patrouilles permanentes dans les montagnes environnantes. Si n'importe quel signe de danger se montre, la tribu est mobilisée pour le combat. Les combattants connaissent tout des chemins menant à leur demeure insulaire, et ils peuvent jaillir depuis des passages étroits pour affronter et encercler rapidement toute menace.

Les passages les plus proches du sommet du cratère sont en plus protégés par deux catapultes. Pointées vers les étroites voies d'accès, ces armes peuvent provoquer une pluie de roches et de gravats sur n'importe quelle force ennemie, l'écrasant avant qu'elle ne puisse amener des effectifs importants dans ces chemins confinés ressemblant à des canyons.



Camp de Sortar

Légende du plan

Les légendes suivantes correspondent au plan du camp de Sortar.

1. Paroi du Cratère : Le sommet de la montagne, détruit par une ancienne explosion volcanique sert d'emplacement secret au campement de Sortar. La paroi du cratère dissimule ce qui se trouve à l'intérieur aux yeux de ceux qui passent en dessous. Elle fait également une excellente position pour les éclaireurs et les guetteurs de la tribu.

2. Mare de Lave : Ce lac de lave bouillonnante entoure une île de roche solide. La tribu a établi son campement sur cette île.

3. Ponts en pierre : Une série de ponts en pierre mène de l'île à la paroi du cratère. Le pont le plus proche de l'île peut être retiré pour couper l'accès en cas d'urgence extrême.

4. Tente de Sortar : La plus grande tente de l'île abrite Sortar, ses conseillers en chef et son unité personnelle de combattants. Les réunions importantes sont tenues à l'intérieur de la tente, ainsi que les célébrations joyeuses et les conseils de guerre.

5. Tente des combattants : Cette tente abrite 20 des combattants les plus expérimentés de Sortar.

6. Tente de Porgo : Porgo et ses éclaireurs habitent cette tente. Le mûl et 15 de ses meilleurs éclaireurs partagent cet abri, quand ils ne sont pas en train de chercher une cible pour un raid.

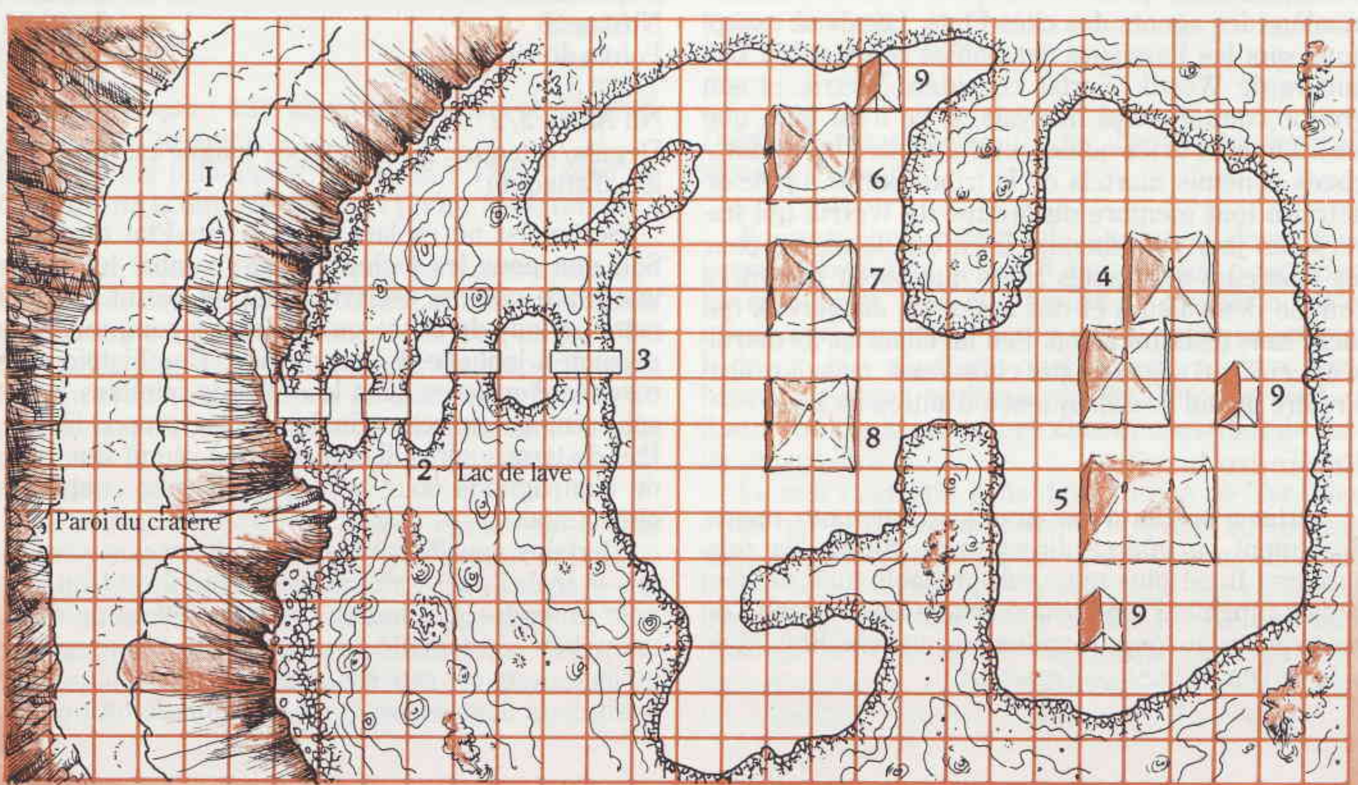
7. Tente des combattants : Cette tente abrite à peu près 20 soldats de la tribu.

8. Tente des combattants : Cette tente abrite à peu près 20 soldats de la tribu.

9. Tentes des provisions : Les provisions prises dans les raids sont gardées dans ces petites tentes.

CAMP DE SORTAR

Echelle : 1 carré = 3 mètres





Relations avec autrui

L'Armée de Sortar traite quiconque est associé avec les cités-États comme un ennemi. Cela comprend les arkhontes, les nobles, les villages satellites, les avant-postes et même les marchands qui vendent dans les cités-États. Ces gens subissent des attaques rapides et violentes s'ils croisent le chemin de la tribu.

La tribu maintient une trêve difficile avec le village voisin d'Altaruk. Bien que le village soit une halte régulière pour des caravanes venant et allant des cités-États, sa connection avec l'Alliance Voilée en fait parfois un ami des esclaves. Bien que la tribu n'ait pas attaqué le village lui-même, elle s'en prend souvent aux caravanes approchant ou quittant ses murs lourdement fortifiés.

L'Armée de Sortar reçoit également une certaine compréhension des mercenaires gardant le Bassin de Grak. Aussi longtemps que la tribu peut utiliser les facilités (pour lesquelles ils payent facilement) ils laissent la forteresse en brique de boue en paix.

Les autres tribus-esclaves, les villages et les voyageurs sont habituellement épargnés par la colère de Sortar, à moins qu'ils ne se révèlent d'une certaine manière des agents des cités-États. Les deux exceptions sont les Razzieurs des Sables Noirs et les Traqueurs de Werrik. Sortar considère Werrik et son groupe comme aussi mauvais, si ce n'est pire, que les arkhontes et les nobles, et il a déclaré les esclavagistes ennemis mortels de la tribu. Sortar a juré de détruire tout membre du groupe de Werrik qui traverse un jour son chemin. Il en est de même pour les Razzieurs des Sables Noirs que Sortar considère comme des voleurs et des assassins dangereux qui tuent sans discrimination. Peu lui chaut qu'ils détruisent ceux qui sont liés aux cités-États, mais il trouve à redire quand ils s'attaquent à d'autres esclaves .

Rejoindre la tribu

Sortar a besoin d'une grande armée pour mener finalement sa guerre directement contre les rois-sorciers. Il est plus que vraisemblable qu'il ne sera jamais capable d'aligner une armée assez grande ou assez puissante pour marcher sur une cité-État. Mais cela ne l'empêche pas d'essayer.

Dès que la tribu rencontre des esclaves captifs, sa première priorité est de les libérer. Les esclaves libérés ont tout de suite le choix de rejoindre l'Armée de Sortar. S'ils acceptent, ils doivent passer quelques tests de compétence martiale et de loyauté. S'ils refusent, on leur donne les provisions dont la tribu peut se passer et on les laisse s'en aller. Ceux qui acceptent de passer les tests deviennent des membres à part entière ou meurent en essayant.

Tous les tests de Sortar sont orientés sur la détermination de la valeur et de la compétence de l'affranchi. Si les deux sont suffisantes, il peut alors rejoindre les rangs de cette armée grandissante. Les tests sont difficiles et dangereux, impliquant souvent des affrontements avec des créatures du désert, des tentatives de quêtes risquées, ou même la mesure des compétences martiales contre ses lieutenants en chef.

Membres importants de la tribu

Sortar

Guerrier humain, loyal neutre

Classe d'armure 4 (cuir de mekillot)	For 20
Déplacement 12	Dex 16
Niveau 10	Con 16
Points de vie 84	Int 15
TAC0 8	Sag 13
Nb Attaq. 3/2	Cha 14

Dégâts/Attaque : 1d10+7 (épée longue en os, -1 aux jets d'attaque)

Sortar est né esclave dans la cité-État de Balic. Son don pour les techniques de combat lui gagna une place comme esclave-soldat, et ce fut pendant cette période de sa vie qu'il en vint à comprendre la mission à laquelle il était destiné. Des histoires de révoltes d'esclaves dans les villages satellites lui inspirèrent de chercher finalement sa propre liberté. Peu de temps après, il commença à réunir une tribu de compagnons pour lui servir d'armée contre les cités-États.

Certains appellent la quête de Sortar un rêve de fou — mais ils ne le disent pas quand il est trop près pour entendre. Cet homme gigantesque et puissamment bâti s'est dédié avec sa tribu à une guerre qu'ils ne peuvent espérer gagner. L'Armée de Sortar a fait de la destruction et de l'attaque de tout ce qui

appartient aux nobles et aux arkhontes son principal objectif. Cela comprend les caravanes, les villages satellites et les avant-postes dans la Région de Tyr.

Le seigneur de guerre est devenu très proche de l'ex-arkhonte nommée Caletta. Certains disent même qu'ils s'aiment — au moins que lui l'aime. Mais s'il l'apprécie beaucoup et qu'il l'aime à sa manière, il y a peu de place dans sa vie pour un engagement véritable, sauf pour celui qu'il a déjà fait pour sa petite guerre privée.

Sortar est obsédé par sa guerre. Son amour du combat et sa haine des arkhontes et des nobles se sont combinés pour le conduire à tenter des actions téméraires, héroïques et souvent insensées qu'aucun homme sain d'esprit n'aurait osées. Il en résulte qu'il est respecté et aimé par ses compagnons, ainsi qu'un petit peu craint.

Derrim
Rôdeur demi-elfe, chaotique bon

Classe d'armure 4 (cuir de carru)	For 16
Déplacement 12	Dex 18
Niveau 7	Con 14
Points de vie 38	Int 16
TAC0 14	Sag 18
Nb Attaq. 3/2	Cha 16

Dégâts/Attaque : 1d8 (épée bâtarde en obsidienne, -2 aux jets d'attaque)

Résumé des psioniques : PFP 56 ; Talent natif — Contrôle de la lumière (SP Int ; Coût : 12+4/round).

Derrim rejoignit la tribu peu de temps après que Sortar soit devenu le chef. Il aimait l'idée de mener une guerre contre leurs anciens maîtres, même s'il a une vision plus réaliste que Sortar de leurs chances. Derrim croit qu'ils ont peu de chance de faire autre chose que d'occasionner des saignements de nez aux cités-États, mais il est plus que désireux de contribuer à l'effort de guerre.

Le rôdeur demi-elfe n'a jamais réellement été un esclave, bien qu'il fut capturé par des esclavagistes et enchaîné pour le marché d'Urik, quand Sortar et sa tribu l'ont libéré. Il fut attiré par les idéaux de Sortar, même s'il aimait moins ses méthodes. Il fit rapidement son chemin jusqu'à la place de lieutenant en chef de la tribu. Maintenant il considère qu'il est la voix de la raison et de la modération pouvant atténuer les tendances plus violentes de Sortar.

Le demi-elfe utilise ses compétences de rôdeur pour le meilleur avantage de la tribu, trouvant de l'eau, traquant les caravanes, et faisant sa part d'autres tâches. Il sert également de conseiller en chef de Sortar, ne quittant que rarement la proximité de son chef pendant plusieurs journées d'affilée. Il n'est guère proche du mûl, Porgo, car le gladiateur souhaite que Sortar se laisse aller aux tendances que Derrim essaye de contrôler. Il a également peu confiance en l'ex-arkhonte de Nibenay, mais il attribue ceci plus à sa position passée qu'à ses récentes actions.

Derrim fait un petit peu moins d'un mètre quatre vingt. Il est mince mais musclé et possède une chevelure en bataille châtain clair. Il porte une épée bâtarde en obsidienne et une armure en cuir de carru.

Porgo
Gladiateur mûl, chaotique neutre

Classe d'armure 2 (cuir de mekillot)	For 19
Déplacement 12	Dex 19
Niveau 8	Con 20
Points de vie 90	Int 14
TAC0 13	Sag 14
Nb Attaq. 3/2	Cha 10

Dégâts/Attaque : 1d8+6 (hache d'armes en pierre, -2 aux jets d'attaque)

Porgo était un membre de la tribu qui devint finalement l'Armée de Sortar. Il était présent quand Sortar rejoignit la tribu et il assista au combat ridiculement court par lequel Sortar prit le commandement. Il décida que n'importe quel humain pouvant combattre aussi bien avait une chance d'être un chef, et il sert comme lieutenant en chef et conseiller de Sortar depuis lors.

Le mûl combattit jadis dans l'arène de Tyr, bien avant que le roi-sorcier soit tué et que la cité plonge dans le chaos. Il trouva la liberté comme de nombreux autres esclaves — uniquement par chance et par hasard. Ses premiers jours de liberté lui apprirent que ses compétences de gladiateur et sa force dans les bras ne l'amèneraient guère plus loin dans les difficiles contrées sauvages d'Athas. Quand le



mûl rejoignit finalement une tribu d'affranchis, il chercha quelqu'un connaissant des compétences de survie dans les contrées sauvages. Son obsession d'apprendre ces compétences ne fit pas seulement de Porgo un meilleur combattant, mais également un véritable éclaireur.

Le mûl opère comme commandant des patrouilles d'éclaireurs. Ces derniers cherchent les cibles à piller et conduisent ensuite la tribu directement vers elles. L'expérience au combat de Porgo lui permet de cerner chaque adversaire, fort ou faible, et de déterminer la meilleure méthode d'attaque. Dans de nombreux cas, Sortar donne le commandement des combattants à Porgo pour que ses tactiques soient plus efficaces.

Tuer est une chose qu'a appris Porgo en étant gladiateur. Il a même développé un goût pour les effusions de sang qu'il satisfait maintenant en tuant des arkhontes, des nobles et leurs agents. Il n'aime pas trop Derrim, car le rôdeur demi-elfe essaye d'endiguer le désir du mûl de tuer et de détruire. Porgo pense que le demi-elfe ne comprend pas que le seul moyen de gagner la guerre de Sortar est de tuer les propriétaires avant qu'ils ne vous tuent.

Caletta

Guerrière humaine, loyal mauvais

Classe d'armure 5 (cuir de carru)	For 15
Déplacement 12	Dex 17
Niveau 7	Con 15
Points de vie 52	Int 19
TAC0 14	Sag 16
Nb Attaq. 3/2	Cha 18

Dégâts/Attaque : 2d4 (gythka)
Résumé des psioniques : PFP 36 ; talent sauvage — infliger la douleur (SP Con-4 ; Coût : Contact+2/round)

Caletta était jadis une arkhonte de Nibenay. Elle servit bien son maître dans sa cité intérieure fortifiée, se soumettant même à ses désirs charnels. Son amour du mal n'était surpassé que par son amour du pouvoir ; servir Nibenay lui donnait une abondance de pouvoir et l'opportunité de l'utiliser pour le mal. Elle se délecta du pouvoir physique, commandant un grand nombre d'arkhontes inférieurs et d'esclaves, et de celui des prêtres, utilisant toute l'énergie que Nibenay lui donnait avec un abandon sauvage. Elle pensait que le cours de sa vie était fixé, mais quelque chose changea ensuite.

Un malentendu mineur (du moins du point de vue de Caletta) mena à une erreur majeure, du point de vue du roi-sorcier. Les esclaves de Caletta ne ramenèrent qu'une douzaine d'agafari de la Forêt du Croissant au lieu du nombre demandé par Nibenay. Pour cette erreur toute l'équipe d'esclaves fut tuée. Caletta, en tant qu'arkhonte contremaître du détachement, subit un sort pire. Elle fut privée de sa position et de ses pouvoirs d'arkhonte, puis assignée à une autre équipe de travail de la forêt. Elle était esclave.

Caletta apprit à haïr le roi-sorcier et ses sœurs arkhontes pendant les deux années qu'elle passa en esclavage. Chaque jour elle travaillait dans la forêt, abattant des arbres et chargeant du bois. Chaque nuit elle revenait à la cité-État où un enclos peuplé d'esclaves et un repas pouvant à peine la tenir en vie l'attendaient. Elle étudiait toutes les voies pour tout abandonner, mais chaque rêve se terminait quand la porte de l'enclos se fermait en claquant derrière elle.

Un jour où elle travaillait dans la forêt, une opportunité d'évasion se présenta. Sa chance de quitter l'esclavage vint quand une harde de thri-kreen en chasse apparut pour s'attaquer aux esclaves et aux gardes arkhontes. Dans le cœur de la bataille, Caletta courut. La seule chose qu'elle prit avec elle (à part les vêtements qu'elle portait) fut le gythka d'un thri-kreen mort. Elle utilise cette arme d'hast aux lames cruelles comme arme personnelle depuis lors, en hommage aux les thri-kreen qui l'avaient aidée par inadvertance à retrouver sa liberté.

Dans les contrées sauvages, l'entraînement au combat qu'elle avait reçu pendant ses premières années d'arkhonte revint pour la servir. Sans la magie cléricale pour l'aider, elle ne devait compter que sur ses compétences martiales pour se protéger. Si la survie était son principal souci, Caletta permettait aux rêves d'une revanche contre Nibenay et ses arkhontes d'occuper de nouveau ses pensées. Elle devait trouver plus tard une réalisation de ses rêves — au moins d'une certaine manière — comme membre de l'Armée de Sortar.

Il ne lui fut pas facile de trouver une place à l'extérieur des cités-États en raison de son ancien statut d'arkhonte, mais elle savait que la seule place pour elle derrière les murs de la civilisation se trouvait dans les enclos à esclaves — ou pire. Alors qu'elle pensait qu'elle avait épuisé toutes les options, Caletta rencontra la tribu de Sortar. Ce fut par la grâce du puissant seigneur de guerre qu'elle fut acceptée dans la tribu. Maintenant les deux sont amants, au moins dans le sens physique, bien que beaucoup disent qu'elle utilise simplement les sentiments de Sortar pour accomplir ses propres buts. C'est vrai par certains côtés, mais elle ressent également un lien spécial avec l'homme qui va au delà de ses plans personnels — et cela l'ennuie.

Gammeg
Préservateur humain, loyal neutre

Classe d'armure 10	For 16
Déplacement 6	Dex 14
Niveau 9	Con 18
Points de vie 40	Int 22
TAC0 18	Sag 17
Nb Attaq. 1	Cha 11

Dégâts/attaque : 1d6+1 (bâton)

Gammeg est l'un des quatre préservateurs travaillant actuellement avec la tribu-esclave de Sortar. Comme tous ceux qui appartiennent à sa classe, Gammeg utilise la magie en harmonie avec son environnement. Il est venu dans la tribu pour utiliser sa magie librement et trouver un lieu et un peuple qu'il pourrait considérer comme siens. Bien que la tribu le traite, lui et les autres mages, avec une certaine suspicion, ils en sont également venus à accepter les préservateurs et même à apprécier l'aide qu'ils fournissent pendant les combats.

Gammeg apprit la magie comme apprenti chez un membre de l'Alliance Voilée dans la cité-État de Gulg. Il savait que la pratique de la magie était illégale dans les cités-États, mais Gammeg ne s'en souciait pas. Il trouvait une joie dans la magie qu'il ne pouvait trouver dans la vie, car il était esclave. Il travaillait dans la forêt à l'extérieur de la ville, cueillant des fruits sauvages et des noix pour le bénéfice de l'oba, la reine-sorcière de Gulg. Certains jours, quand les conditions étaient bonnes et qu'il n'était





pas surveillé de près, le contact de Gammeg se matérialisait dans la forêt pour lui donner de brèves leçons. Cela dura pendant plusieurs années, mais les progrès dans ces conditions étaient douloureusement lents.

Le jour vint finalement où Gammeg ne pouvait plus tenir plus longtemps. Il implora son contact de l'aider à s'échapper afin qu'il puisse en apprendre plus sur l'art des préservateurs. A son grand étonnement, son contact accepta. Il fallut encore de nombreuses semaines avant que celui-ci ne lui dise que le moment était venu. Ensuite, quasiment sans prévenir, le préservateur qui lui servait de professeur lança un sort pour troubler les esclaves et distraire les gardes et les contremaîtres arkhontes. Gammeg n'en fut jamais sûr, mais il pensa que son contact devait avoir une aide invisible quelque part dans la forêt. Avant qu'il ne puisse changer d'avis ou même hoqueter à la spectaculaire démonstration de magie, le préservateur sortit Gammeg de la forêt et l'éloigna de Gulg.

Il fut emmené à Altaruk, où un autre puissant magicien poursuivit son entraînement. Pendant cette période, Gammeg apprit la magie et la manière de l'utiliser sans endommager l'environnement. Il apprit également des choses sur l'Alliance Voilée. Il entendit aussi parler d'une tribu-esclave appelée l'Armée de Sortar qui opérait à partir des montagnes environnantes. On dit à Gammeg que quand il serait prêt on l'enverrait dans cette tribu, car l'Alliance était intéressée par son chef et les activités dans lesquelles il impliquait sa tribu.

Pour rejoindre la tribu, Gammeg devait d'abord y venir en tant qu'esclave — quelque chose qu'il n'avait pas été depuis de nombreuses années. Il permit à contre-cœur à une caravane d'esclavagistes de le capturer sur sa route d'Altaruk à Gulg pour être vendu. Il espérait qu'il en savait assez pour se libérer tout seul si l'Armée de Sortar ne le faisait pas pour lui, car il n'avait pas l'intention de revenir dans son ancienne cité-État à l'arrière d'un chariot d'esclaves. A un jour d'Altaruk, un groupe de pillards attaqua la caravane. Comme dans les histoires que Gammeg avait entendues, les pillards libérèrent les esclaves et offrirent à tous ceux qui le souhaitaient de rejoindre leurs bienfaiteurs. Les tatouages sur leurs visages les signalaient comme faisant partie de l'Armée de Sortar, et Gammeg accepta volontiers.

Depuis ce jour, le préservateur n'a jamais révélé son lien avec l'Alliance Voilée à Sortar ou même aux autres mages. En fait, il n'a eu que très peu de contacts avec l'Alliance Voilée depuis qu'il a rejoint la tribu. Un jour il peut recevoir l'ordre d'inviter Sortar à joindre ses forces à celles de l'Alliance. Il pense qu'un tel jour devrait bénéficier aux deux groupes.



Quel est le genre de vie que mènent les tribus-esclaves ? Avant que je ne réponde à cette question, je dois vous dire ce qu'est la vie pour les esclaves. En tant qu'esclave, votre vie ne vous appartient pas. Vous servez un maître et il peut vous ordonner ce qu'il veut. Ce que vous faites à chaque instant est dicté par votre propriétaire. Il vous dit quelles tâches effectuer et comment les faire. Il vous offre abri et nourriture, au niveau qu'il considère comme devant vous convenir. Qu'il soit un bon maître ou un mauvais, qu'il vous traite quasiment comme un égal ou comme une propriété sans presque aucune valeur, votre vie ne vous appartient pas. En tant qu'esclave, les choix de la vie sont décidés pour vous, ne vous laissant rien d'autre que les solides murs de votre emprisonnement pour définir votre monde.

Certaines races et certains individus ne peuvent survivre sans faire de choix. Les murs de l'esclavage les écrasent d'un poids né des limites et des ordres. Les petites-gens, par exemple, dépérissent et meurent quand ils sont en captivité, et les elfes montrent les signes d'une grande détresse, laquelle se manifeste par une sorte de folie. Il y a ceux qui survivent en esclavage et d'autres qui y trouvent même un certain niveau de satisfaction, mais aucun esclave ne va vraiment bien.

Y-a-t-il une quelconque merveille se dressant au delà des murs de leur emprisonnement qui attire leur imagination et qui ne la laisse plus repartir ? Ils placent leurs têtes contre les murs et écoutent des sons à peine perceptibles, saisissant des bribes sonores qu'ils ne peuvent identifier. Le bruit a une qualité indomptée qui leur rappelle les espaces libres et les cieux clairs. Ils cherchent les fissures et respirent la fraîche brise qui souffle à travers. Et s'ils sont chanceux, ils peuvent placer l'œil de leur âme sur une fissure et saisir brièvement une vision qui fait s'élever leurs esprits. Ils peuvent voir la liberté au delà des murs de leur esclavage, de brèves visions que leurs imaginations amplifient pour remplir le vide qui est en eux. Peu importe ce qui les attend derrière les murs — que ce soit la faim, la soif ou la mort lente — ils l'accepteront volontiers comme prix de cette liberté qu'ils attendent.

Maintenant reposez-moi votre question. Quelle est la vie dans les tribus-esclaves ? Comparée à celle dans les enclos à esclaves, elle est glorieuse !

L'accord tacite

Quand un esclave en fuite trouve un sanctuaire comme membre d'une tribu-esclave, il passe un accord tacite mais pleinement compris avec celle-ci. Pour sa part, il accepte de limiter sa liberté nouvellement acquise pour le bénéfice de la tribu. Une liberté totale aurait pour résultat un chaos sans borne et la tribu a besoin d'un minimum d'ordre pour survivre. Cette limite implique que l'affranchi travaille en coopération avec le reste de la tribu pour assurer son abri et son ravitaillement et fasse une juste part du travail demandé (quel qu'il soit). En échange de ces contraintes, la tribu promet de fournir une protection, une compagnie et une existence pourvue d'une signification pour l'affranchi. Cette dernière exige généralement que l'esclave participe à assez de raids pour que la tribu soit nourrie et habillée.

Dans la plupart des cas, cet accord lie lâchement une horde d'individus distincts pour une défense et un intérêt mutuels. Dans de rares cas, il lie les individus dans une unité cohérente dirigée par un chef fort. Ces unités parviennent finalement à maturité sous la forme d'une colonie ou d'un village, organisées selon un modèle de société démocratique ou totalitaire, en fonction de l'attitude de leur chef.

Un affranchi sans tribu

Vous n'avez jamais été aussi seul ! Cette journée commençait comme la dernière avait fini. Vous avez froid, faim, soif et peur. Tout ce que vous possédez sont les loques qui vous couvraient quand vous vous êtes échappé et une arme que vous vous êtes fabriqué. Elle vous fait vous sentir mieux même si elle n'a pas une grande utilité pratique. Bientôt, quand le soleil s'élèvera plus haut dans le ciel du matin, il fera chaud. Alors, votre soif empirera encore, et vous pourrez en fait vous retrouver à maudire cette liberté que vous avez désespérément attendue.

Les connaissances que vous possédez concernent les tâches que vous aviez en tant qu'esclave, et peu d'entre elles sont utiles dans les contrées sauvages. Vous avez besoin de savoir comment trouver de la nourriture et de l'eau, mais ce n'est pas un talent qu'on enseigne aux esclaves, aussi



avez-vous faim. Bien sûr, le désespoir fournit l'inspiration d'accomplir beaucoup pour prolonger votre survie, tant que vous ne vous permettez pas de céder à la panique. Vous pourriez chasser, mais vous n'avez aucune idée sur les animaux qui sont comestibles ni même comment les trouver. Peut-être qu'en errant, quelque chose croisera votre route. Si vous avez de la chance, cela peut être assez petit et assez lent pour que vous puissiez le tuer vous-même. Dans le cas contraire, vous passerez une autre nuit avec votre faim.

Mais la soif est pire, car la sécheresse vous brûle la gorge et laisse votre bouche pâteuse. Vous avez besoin de trouver de l'eau, mais vous avez aucune idée sur le moyen d'y parvenir. Les maîtres ne vous ont jamais appris à pister ou à vivre dans ce pays. Ils vous ont appris peu de choses utiles mais au moins il y avait généralement de la nourriture et de l'eau vous attendant à la fin d'une journée difficile. Votre esprit vagabonde, évoquant les images des enclos à esclaves qui étaient jadis votre demeure. Au moins ils vous donnaient de la nourriture et de l'eau ainsi qu'un endroit pour vous reposer après une longue journée de travail.

Non ! Ecartez de telles pensées de votre esprit ! Que vous viviez ou mouriez maintenant, au moins ce sera en homme libre. Mais comme ce serait mieux si vous pouviez vivre !

La journée traîne en longueur. Vous trouvez une flaque d'eau stagnante et buvez à longues gorgées. Rien d'aussi ignoble n'a jamais eu un goût si doux ! Vous avez toujours besoin de trouver de la nourriture, mais au moins votre soif a été étanchée pour un temps. Vous souhaitez qu'il y ait quelqu'un avec qui parler. Vous êtes si seul. Mais si vous rencontriez quelqu'un, serait-il amical ? Peut-être, mais peut-être pas. Non, à tout bien y penser, il serait peut-être préférable de rester seul. Vous êtes virtuellement sans défense et quiconque vous rencontrerait pourrait être un agent des maîtres. Pire encore, cela pourrait être des pillards qui se réalisent en provoquant la mort et la douleur. Vous décidez que la prudence doit être votre compagne. La prudence et la peur.

Quand le soleil commence à se coucher, vous trouvez une fente étroite sur le versant d'une colline rocheuse. Vous vous installez sans paillasse ni feu, essayant de vous mettre à l'aise dans la petite anfractuosité. Vous n'y arrivez pas, mais vous êtes au moins à l'abri du vent. Alors que les ténèbres de la nuit se font plus profondes, vous essayez de trouver un abri dans le sommeil. Il semble que même cela vous est refusé car le froid croissant, votre faim et les sons étranges de la nuit vous empêchent de dormir.

Peut être que la liberté sera meilleure demain.

Organisation sociale

Les tribus-esclaves fonctionnent dans le cadre d'une structure de règles générales que chaque membre est supposé suivre. Chaque tribu possède son système de hiérarchie des individus, généralement fondé sur la force, la compétence au combat ou d'autres facteurs aidant la tribu à survivre. Les membres, dont les positions sont estimées comme étant cruciales pour le succès de la tribu et ceux qui effectuent des tâches primordiales occupent des places plus élevées que les autres. Des récompenses supérieures accompagnent ces rangs plus élevés, sous la forme d'un plus grand prestige, d'une part plus importante de la richesse de la tribu et d'une influence et d'une autorité renforcées.

Que la tribu-esclave soit une troupe de pillards ivres ou une armée de gladiateurs disciplinés, elle s'organise selon une forme quelconque de structure sociale. Parfois cette organisation découle d'un effort conscient ; d'autre fois elle vient d'elle-même. Bien qu'il n'y ait que peu de règles absolues, il y a des schémas de comportement qui se répètent d'une tribu à l'autre, en raison de la manière dont la plupart se sont créées.

Une tribu commence généralement par une série d'individus qui se retrouvent à se faire confiance pour une protection mutuelle. Quand des esclaves d'origines diverses se mélangent, les plus faibles tendent à se tourner vers les plus forts pour trouver direction et protection. Inévitablement, les esclaves soldats et gladiateurs arrivent dans les contrées sauvages mieux préparés que les esclaves artistes ou domestiques, pour la simple raison que déjà les classes combattantes peuvent mieux se défendre. Cette tendance naturelle des faibles à chercher des chefs

Vie dans une tribu-esclave



et des forts à commander établit la hiérarchie interne de la tribu.

Au sommet de celle-ci se trouve le chef. Cet individu atteint ce rang par ses compétences au combat, une démonstration d'une pensée militaire claire, ou une combinaison des deux. Le fait d'avoir l'un ou l'autre fait rarement un bon chef. Ce dernier organise les activités de la tribu, prévoit les problèmes possibles et offre rapidement des solutions quand ils se présentent.

Parmi les tribus-esclaves, les chefs qui font sentir à leur communauté qu'elle contribue au processus de prise de décision durent plus longtemps que ceux qui règnent avec une autorité absolue. En fait, peu de chefs qui tentent de s'instaurer dictateurs restent longtemps à leur poste. Les affranchis rejoignent les tribus pour commencer une nouvelle vie, et non pour se placer une fois de plus sous l'emprise d'un maître. Tout ce qui leur rappelle les arkhontes ou les rois-sorciers est rapidement éliminé.

En raison de cette aversion pour les sociétés dictatoriales, les chefs tribaux veillent aux titres qu'ils se donnent. La plupart des tribus appellent leur chef par un quelconque rang militaire, généralement général ou major. D'autres ont adopté diverses solutions, entre autres chef, sachem et guide. La responsabilité du bien-être de la tribu repose sur le chef quel que soit le titre qu'il revendique. Si une tribu prospère, c'est généralement dû à une direction efficace de son chef. Si une tribu n'est pas dirigée ou qu'elle commence à mourir, le blâme en incombe à son chef. Dans de tels cas, le reste de la tribu se rend compte qu'il y a un problème ; le chef sera défié pour le commandement de la tribu ou simplement remplacé. Peu de chefs révoqués choisissent de rester dans leur tribu, optant plutôt pour tenter leur chance seuls. Bien sûr, nombre d'entre eux n'ont pas ce choix, car les méthodes de révocation sont souvent fatales.

Les chefs coordonnent les interactions de leurs communautés. Par ces efforts combinés, une tribu peut atteindre des buts que ses membres ne pourraient accomplir seuls. La satisfaction des membres et l'existence continue d'une tribu sont fonction du succès du chef dans l'achèvement des buts de la tribu.

Un chef est assisté dans sa tâche par ses lieutenants en chef. Ces membres de la tribu, quels que



soient leurs titres, aident à diriger les efforts de celle-ci en faisant exécuter les ordres du chef. Dans les petites tribus, il peut n'y avoir qu'un lieutenant en chef. Dans des communautés plus grandes, il y en a bien plus. En général, ces chefs en second sont à la tête des groupes de chasse ou de raid, ou des autres unités selon lesquelles la tribu est divisée. Ils ont une autorité directe sur leurs groupes, servant de lien entre ceux-ci et le chef. Sans la coopération de ces membres respectés de la tribu, un chef ne pourrait pas continuer à diriger sa communauté.

Un chef est également assisté par un certain nombre de conseillers. Ces derniers comprennent parfois les lieutenants en chef, mais il y a généralement un ou deux autres membres qui occupent cette place. Les conseillers ne reçoivent pas un statut particulier en tant que tel, car il n'y a généralement pas de rang spécifique dans l'organisation sociale d'une tribu-esclave pour ceux qui donnent des avis. Mais, ils créent souvent leur propre niveau de prestige et d'autorité par leur proximité au chef et leur rôle dans les décisions sur les problèmes importants.

Les magiciens et les clercs occupent souvent ces rôles de conseillers. Ceux qui travaillent dans les arts des arcanes se voient accorder peu de confiance par les communautés d'affranchis, mais ils n'en exercent pas moins une influence sur la tribu. Leur masse de connaissance plus importante et leur capacité à utiliser la magie pour le bénéfice de la tribu les placent aux côtés des membres les plus élevés dans la hiérarchie tribale, même si les peurs de la communauté ne leur permettent pas d'être introduits dans la hiérarchie elle-même.

Dans la plupart des cas, les membres les plus bas dans la hiérarchie d'une tribu ont leur mot à dire dans le processus quotidien de la vie tribale. En raison de l'histoire commune de tous les esclaves, le désir de permettre à tous de partager le processus de direction est très fort. Les ordres, même ceux reçus du chef de la tribu, ne sont souvent considérés comme rien d'autre que des suggestions par les membres d'une tribu-esclave. Ils obéissent aux ordres parce qu'ils respectent leur chef, parce qu'ils sont d'accord avec sa décision, ou parce que la situation dans laquelle ils se trouvent demande une action immédiate.

Lois et coutumes

Il y a quelques lois absolues de comportement qui restent valables d'une tribu à l'autre. La plupart des affranchis souhaitent ne rien avoir à faire avec des règles et des règlements, car ce sont les choses qu'ils ont fuies. Il n'y a que de la coopération entre les membres d'une tribu.

Mais, certains comportements se retrouvent d'une tribu à l'autre. Quand de nombreux membres d'une tribu-esclave appartiennent aux classes combattantes qui ont appris leurs talents dans les arènes de gladiateurs, les tribus ont tendance à être des endroits violents. Les désaccords sont réglés par les poings et les épées, et les accords signés avec le sang des perdants. La force fait souvent droit à une personne et même les affranchis d'origine non combattante doivent apprendre à donner le meilleur d'eux-mêmes s'ils souhaitent survivre. La liberté et la vie dans une tribu doivent être gagnées chaque jour, et souvent protégées par la pierre et l'os aiguisés.

Les tribus ont universellement appris la prudence, et cela devient comme une seconde nature pour celles qui survivent à plus d'un cycle dans les contrées sauvages. Gagner et donner la confiance restent une pratique difficile pour les affranchis. Même les membres d'une même tribu sont lents à faire confiance à leurs compagnons. Une fois que la confiance est gagnée, un membre de la tribu reste loyal à ses compagnons jusqu'à ce que quelque chose intervienne pour la briser. Les événements qui peuvent briser cette confiance comprennent tous les actes qui rappellent les propriétaires, les maîtres et les contremaîtres.

Comme la confiance est difficile à établir, les tribus n'accueillent pas amicalement les visiteurs. Quiconque s'aventure dans le campement d'une tribu est tué sur le champ ou fait prisonnier puis exécuté. Aucune tribu ne souhaite que l'emplacement de sa base opérationnelle ne soit connu du monde extérieur, car une telle connaissance peut y amener les esclavagistes et les autres pillards. C'est une exception rare qu'un visiteur — esclave ou homme libre — survive d'un lever de soleil à l'autre. Comme le dit un vieux dicton, les esclaves ne tuent pas les esclaves — Athas tue les esclaves. Mais, selon ma propre expérience, les esclaves tuent tout ce qu'il faut pour survivre.

Mais, lors des raids, la plupart des tribus se comportent avec de petites différences. Quelques affranchis souhaitent voir d'autres esclaves retenus en captivité. Pour cette raison, la plupart des tribus essayent de libérer les esclaves quand les circonstances le permettent et qu'une telle action n'est pas trop dangereuse pour la tribu. Une tribu peut offrir son aide aux esclaves qu'elle rencontre dans les contrées sauvages car ces esclaves ne pourront pas révéler de secrets concernant leurs bienfaiteurs.

Si les circonstances le permettent et s'il y a assez de nourriture et d'eau en réserve, une tribu fournira tout ce qu'elle pourra aux esclaves récemment libérés. La tribu offre généralement des indications sur une oasis proche et ses meilleurs souhaits à ceux qu'elle a libérés. Si les fuyards semblent convenir, et si la tribu a eu assez de succès pour pouvoir accueillir de nouveaux membres, et si elle en ressent le besoin, certains de ces fuyards, ou tous, peuvent être invités à la rejoindre.

Si les esclaves décident d'accepter l'invitation de la tribu, ils doivent passer une série de tests d'initiation pour lui prouver leur valeur. Ces tests aident également à déterminer la position de chaque esclave dans la hiérarchie de la tribu. En fonction de la manière dont il se comporte dans son initiation, un nouveau membre peut se retrouver dans une position de faveur comme chef de chasse ou de raid. Mais, généralement, un nouveau membre rejoint la tribu en bas de l'échelle. Bien sûr, s'il échoue aux tests, l'appartenance lui est refusée. Ensuite, il fait face à un test souvent fatal quand la tribu l'abandonne dans le désert sans provision ou le tue simplement sur le champ.

Il est extrêmement rare qu'un visiteur puisse s'avérer digne de confiance et ami de la tribu. Une telle personne peut s'en aller avec des provisions et les biens qu'elle souhaite de la tribu hôte. Pour accomplir cela, un visiteur doit en premier lieu survivre à toutes les réactions initiales suivant son arrivée (ce qui n'est pas une tâche aisée !) et ensuite effectuer un quelconque service particulier pour la tribu. Souvent, des aventuriers errant sur le territoire d'une tribu-esclave ne trouvent que cette voie ouverte s'ils souhaitent vivre un autre jour. De tels services comprennent le fait de sauver la tribu d'un quelconque grand danger, la découverte de quelque chose dont elle a désespérément besoin, ou l'accomplissement d'une quelconque tâche spéciale à la requête du chef de la communauté.

Certaines coutumes se sont développées à partir des conditions difficiles dans lesquelles vivent les tribus-esclaves. Les punitions courantes contre les crimes comprennent la mort ou le bannissement (qui conduit souvent à la mort). Si un membre d'une tribu accuse un autre d'un crime, il est fréquent que le chef écoute les deux parties et rende un jugement. Il n'y pas d'appel possible.

D'autres coutumes ont trait à des croyances aussi nobles que les droits et les libertés. Il est accepté par exemple dans de nombreuses tribus que deux personnes en désaccord combattent entre elles. Le gagnant du combat est considéré comme la personne dans son droit, et la discussion s'achève ainsi. Certaines querelles n'exigent qu'une simple lutte à mains nues pour départager le droit de la faute. Des désaccords plus sérieux conduisent à des combats à mort.

Certaines coutumes sont liées aux buts des gens. D'autres sont enracinées dans les sentiments et les traditions. Quelques unes sont en réaction aux souvenirs de captivité des membres de la tribu. Si une coutume qui définit les relations sociales est enfreinte, comme l'utilisation d'une mauvaise salutation, les membres de la tribu seront contrariés ou désappointés, mais ils ne réprimanderont probablement pas l'offenseur. Si une coutume critique pour l'accomplissement des buts de la tribu est violée, comme le refus d'obéir aux ordres d'un chef de raid pendant un raid, l'offenseur peut s'attendre à être sévèrement puni ou même tué. La vie est dure dans une tribu-esclave (en fait partout sur Athas) et elle s'achève souvent rapidement et sans avertissement.

Une coutume quasiment universelle parmi les tribus-esclaves concerne leur vision des relations raciales. Pour elles, il n'y a pas d'humains, d'elfes, de mûls ou de nains. Il n'y a que les esclaves et les maîtres. Avec ce point de vue, les tribus-esclaves accueillent tous les esclaves dans leurs rangs (si les circonstances le permettent), quelle que soit la race dont ils viennent. Les tribus-esclaves sont les vrais creusets de la société athasienne, car vous trouverez peu d'autres endroits où un thri-kreen et un elfe travaillent ensemble pour le bien commun.



Vie dans une tribu-esclave

Un affranchi dans une tribu

La journée commence par un repas matinal autour du feu commun. Il comporte de la chair d'erdlu rôtie, des feuilles de farro séchées, et du thé froid — tout cela est fourni par les jours précédents de raids. Autour de vous se trouvent vos amis et compagnons de raid, les membres de la tribu que vous appelez fièrement la vôtre. Vous mangez et buvez jusqu'à satiété, tout en pensant à la chance que vous avez d'avoir été accepté ici.

Alors que le repas tire à sa fin, le chef de votre groupe de raid convoque une réunion pour discuter des tâches du jour. Il commence en présentant les suggestions du chef de la tribu puis ajoute ses propres idées. Une fois qu'il a fini, il demande si le reste du groupe a des propositions ou des opinions. Vous vous étonnez toujours que quelqu'un ayant une autorité vous demande ce que vous pensez sur un sujet important. Enfin, une fois que tout le monde a dit ce qu'il avait à dire et que les décisions ont été prises, vous rassemblez vos armes et votre équipement de voyage. Il est temps de se mettre à la recherche d'une caravane lourdement chargée.

Vous avez de la chance, car après seulement quelques heures vous tombez par hasard sur une petite caravanes marchande. Le chef de raid estime la situation, mais ne demande un conseil à aucun membre du groupe. Le temps des discussions collectives est passé. Maintenant, au cours d'un raid, seule la décision du chef du groupe importe. Il dirige par des ordres succincts que vous et les autres s'empressent d'exécuter.

En utilisant des techniques éprouvées et des manœuvres souvent répétées, le raid se déroule comme le chef de raid l'avait prévu. Tout se passe à merveille et les quelques gardes assignés à la caravane abandonnent avec à peine une démonstration de résistance. Vous souriez en examinant le contenu de la cargaison, car ce ravitaillement approvisionnera correctement la tribu pendant au moins une semaine.

De retour au campement, vous décrivez le raid avec excitation aux autres membres de la tribu pendant que vous partagez le repas du soir. Après celui-ci, vous aidez à quelques corvées avant que le soleil ne se couche complètement. Alors que les étoiles remplissent le ciel de la nuit, vous vous installez dans une chaude tente, surpris de la fatigue que vous ressentez. Les couvertures en fourrure sont agréables sur votre peau froide et le sommeil vient rapidement. Vous rêvassez, en remerciant les que vous soyez dans une tribu si riche et puissante. Vous décidez que la liberté est une chose merveilleuse.

Style de vie

Quand nous parlons de style de vie au sujet des tribus-esclaves, nous parlons généralement de deux approches différentes de la vie tribale. L'une d'entre elles est l'approche nomade. C'est le style de vie le moins souvent adopté par les tribus car peu de tribus nouvellement formées ont l'expérience ou les connaissances pour survivre de cette manière. L'autre approche, plus fréquente, est l'installation permanente.

Les tribus nomades voyagent de lieu en lieu en cherchant les choses dont elles ont besoin pour survivre. Au lieu d'essayer de défendre une parcelle de terre qui peut ou ne peut pas toujours satisfaire les besoins du groupe, une tribu nomade emporte tout ce qu'elle possède à travers Athas. Si elles peuvent sembler être des vagabonds sans buts, les tribus nomades suivent en fait un plan établi. Parfois elles se déplacent le long des routes des caravanes, car nombres d'entre elles pillent les convois pour se ravitailler. D'autres fois, elles cherchent des oasis ou des troupeaux de bétail.

La vie pour les nomades consiste en une mouvement quasi constant. Ils voyagent de jour, installant des campements temporaires la nuit et repartant aux lueurs du matin. Même si une tribu nomade peut rester dans une oasis particulièrement bonne pendant quelques jours, elle reprendra rapidement son errance sans fin.

Peu de tribus-esclaves adoptent ce style de vie car il les expose à de trop nombreuses personnes. Les affranchis sont assez suspicieux, et chaque groupe qu'ils rencontrent peut être composé d'agents des arkhontes et des rois-sorciers. De plus, la vie nomade signifie une abondance d'interactions sociales avec

les diverses personnes rencontrées sur le chemin. Les affranchis, à de rares exceptions près, ne sont pas préparés à être sociaux et amicaux avec les étrangers.

Les tribus-esclaves qui se sont établies ont une approche de la vie différente. Pour elles, la stabilité est leur moyen de survivre. Comme les cités-États, une colonie bâtit des murs robustes et des portes pour se protéger des étrangers hostiles. A l'intérieur des murs, les habitants établissent des demeures comportant autant de confort que possible. En restant à un endroit, les membres d'une colonie de tribu-esclave ont plus de temps pour faire autre chose que ceux qui ont besoin d'assurer leur survie quotidienne.

De plus, un camp bien caché auquel on peut revenir après un raid donne à la tribu un sentiment de protection et de foyer. En revenant à une base stable, les tribus peuvent panser leurs blessures, se reposer, apprécier le butin de leurs pillages et planifier confortablement leur prochain raid sans se soucier de ce qu'ils vont trouver derrière la prochaine dune.

Ces deux approches aident également à définir les moyens d'existence pour les tribus-esclaves. Les nomades sont principalement des pillards, car ils doivent constamment se réapprovisionner. Ils ne peuvent stocker que ce qu'ils peuvent porter, rendant nécessaire des raids fréquents. Les sédentaires, d'un autre côté, ont plus de choix quant à leurs moyens d'existence. Une colonie permet à une tribu de cultiver et d'élever du bétail si elle le désire, d'ouvrir des échoppes d'artisans ou d'établir des comptoirs de commerce. La tribu peut toujours avoir besoin d'entreprendre des raids pour compléter ses moyens d'existence, mais elle n'est en aucun cas limitée à cette seule méthode pour acquérir des richesses et des provisions.

Quelle que soit l'approche choisie par une tribu, elles ont toutes une riche vie culturelle. Les membres des tribus-esclaves semblent avoir tendance à être plus attirés par les arts que les personnes libres dans les cités-États. Les arts sont considérés comme des corvées dans ces dernières et les corvées sont abandonnées aux esclaves. En conséquence, les es-







claves en fuite amènent les arts dans les tribus, où ils peuvent les pratiquer comme ils le veulent.

Chanter, danser, peindre, sculpter, narrer des histoires — tout cela et plus encore remplit le temps libre des campements des tribus-esclaves. De plus, tous les membres des tribus qui le souhaitent (et qui ne l'ont pas déjà fait en servant leurs maîtres) peuvent apprendre à lire et à écrire. Quand ils s'échappent vers une tribu, les affranchis possédant le savoir interdit l'amènent avec eux et le transmettent à tous ceux désireux d'apprendre.

Au delà de chaque pratique, croyance, et style de vie tribaux se trouve la peur indicible que la liberté ne durera pas. Cette peur se manifeste par un esprit d'euphorie. Les affranchis, toujours reconnaissants de leur liberté, vivent l'instant présent, appréciant la période de liberté qui leur a été donnée. Un proverbe courant dans de nombreuses tribus-esclaves résume l'attitude de nombre d'entre elles : "Mangeons, buvons et dansons, car demain nous serons esclaves".

Religion, magie et psioniques

La magie cléricale, la sorcellerie et les psioniques peuvent tous se trouver à l'œuvre dans les tribus, mais chacun a droit à une place et à un niveau de respect différents.

La magie cléricale, pratiquée par les prêtres élémentalistes, est la plus révérée des forces surnaturelles. Les clercs de l'air, de la terre, du feu et de l'eau sont les bienvenus dans les tribus car les bénédictions qu'ils peuvent accorder augmentent grandement le niveau de vie et les moyens de protection d'une tribu.

Les arkhontes d'un autre côté ne reçoivent pas cet accueil bienveillant réservé aux prêtres élémentalistes. En effet les ex-arkhontes n'ont pas accès aux pouvoirs cléricaux dont ils disposaient auparavant. De plus, les arkhontes — même déchus de leur rang et jetés en esclavage — rappellent aux affranchis leur passé. Rien ne fait plus revenir les souvenirs de captivité et de dur labeur que la présence avérée d'un arkhonte. Les ex-arkhontes ont le droit de rejoindre les tribus, mais on ne leur donne jamais de position de commandement.

La même chose est vraie pour les magiciens. Qu'ils soient préservateurs ou profanateurs, les ma-

giciens et les pouvoirs dont ils disposent rappellent aux tribus les rois-sorciers. Les tribus craignent beaucoup les pouvoirs magiques, mais elles réalisent également qu'ils peuvent grandement les aider. Les magiciens trouvent un certain niveau d'acceptation dans les communautés d'esclaves qu'ils ne trouvent nulle part ailleurs. Dans les cités-États, l'utilisation de la magie est illégale. Ce n'est pas le cas dans la plupart des villages d'esclaves. Les magiciens sont tolérés, et ils prêtent leurs talents aux communautés d'affranchis. Quel que soit le niveau de tolérance d'une tribu spécifique, elle ne permettra jamais à plus d'un type de magicien de pratiquer son art en son sein. Les deux approches — respect des forces de la vie contre destruction de ces mêmes forces — ne sont pas compatibles et mènent généralement à des frictions et à des hostilités irrémédiables quand elles sont pratiquées l'une à côté de l'autre.

Comme de nombreux humains et demi-humains d'Athas ont des pouvoirs psioniques, aucune attitude spéciale concernant les psionistes n'existe. Les talents natifs sont si courants que personne ne s'en soucie, et les véritables psionistes ayant accès à de nombreuses disciplines sont accueillis avec bienveillance dans les plus hauts rangs. En fait, les tribus avec des psionistes entraînés instaurent souvent des programmes destinés à enseigner à leurs membres qui souhaitent apprendre comme mieux maîtriser leurs capacités mentales.

Tâches

Tous les membres d'une tribu partagent également les tâches quotidiennes nécessaires à la survie de la tribu. Les tâches les plus courantes comprennent la préparation des repas, le dépeçage et la préservation des animaux abattus, la réparation des vêtements et de l'équipement, la conservation des armes en bon état, et la nourriture et le soin du bétail dont peut disposer la tribu.

Les autres tâches exigent généralement des compétences spécialisées. La fabrication d'armes et d'armures, de vêtements et de poterie, la chasse, les patrouilles du périmètre de la tribu incombent aux artisans et aux combattants.

Enfin, les tâches les plus importantes sont celles desquelles la tribu tire ses moyens d'existence. Les tribus de pillards doivent conduire des raids. Les colonies doivent planter et moissonner. Toutes doivent s'assurer de la nourriture et de l'eau. Tout ce qui est nécessaire à la survie et au bien-être de la tribu doit être fait, et quiconque est disponible et capable doit s'y atteler.

Menaces pesant sur les tribus-esclaves

Les tribus-esclaves font face à de nombreuses menaces dans leur existence, venant aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur. Des conflits internes concernant le commandement ou d'autres querelles peuvent éclater dans une violence sanglante, car les tribus tirent la majorité de leurs membres des classes qui pensent avec leurs armes. Comme les liens retenant les affranchis ensemble sont seulement aussi forts que l'engagement de chaque esclave, tout désaccord majeur peut faire éclater la structure. Les chefs doivent s'en souvenir et diriger les esclaves férocement indépendants tout en leur faisant croire qu'ils participent au processus de prise de décision.

Si les menaces au sein de la tribu peuvent être mortelles, il ne faut pas oublier celles de l'extérieur. On dit que les tribus-esclaves ont des milliers d'ennemis. Cela comprend d'autres tribus-esclaves, divers groupes de pillards, des esclavagistes des cités-États et même Athas, qui dirige le climat et le terrain contre les groupes les plus endurcis.

D'où que viennent les menaces ou quel que soit leur contenu, la seule manière pour une tribu-esclave de survivre est que ses membres travaillent ensemble. Seuls, des esclaves en fuite ne peuvent espérer résister à ceux qui les menacent. Ensemble, au sein d'une tribu, les chances des esclaves augmentent de manière significative.

Appendice : Créez vos propres tribus

La chronique de Daled vous a introduit dans le monde des esclaves. En plus de vous donner un aperçu de la vie dans une tribu-esclave et des perspectives sur l'esclavage athasien, la chronique fournit également des informations sur un certain nombre de types différents de tribus-esclaves opérant actuellement dans la région de Tyr. Cet appendice fait un pas de plus dans le monde des esclaves. Il donne aux MD et aux joueurs des détails et des suggestions sur la création de leurs propres tribus-esclaves.

Ces éléments dépendent de la personne qui souhaite créer la tribu et des raisons qui la poussent à le faire. Les MD auront une approche de la création d'une tribu totalement différente de celle des joueurs. Pour cette raison cet appendice est divisé en deux sections principales.

Création par un Maître de Donjon

En tant que Maître de Donjon conduisant une campagne de DARK SUN™, vous avez besoin de créer des tribus-esclaves pour diverses raisons. Vous pouvez souhaiter bâtir une aventure autour d'une rencontre de vos PJ avec une tribu-esclave particulière, ou générer rapidement une tribu si vos PJ s'en vont dans le désert inopinément. Ce qui suit sont des conseils généraux pour faire prendre corps à votre tribu ainsi qu'un système de génération rapide à utiliser quand vous avez besoin de créer une tribu à chaud.

Les tribus-esclaves devraient être considérées comme n'importe quel autre élément d'une aventure ou de la structure du monde. Une tribu est juste un groupe de PNJ, et elle devrait être aussi détaillée et complète que ce dont vous avez besoin pour diriger une rencontre ou un groupe de rencontres. Généralement vous placerez une tribu dans votre monde de campagne pour accomplir un dessein spécifique — soit comme ennemie ou amie de vos PJ, comme source d'informations ou de problèmes, ou comme instrument d'ambiance ou d'environnement pour rendre la scène plus réelle. La somme des détails que vous mettez dans la création d'une tribu dépend de son importance dans votre campagne.

Si la tribu en question est conçue pour n'être rien de plus qu'un obstacle mineur ou un élément d'environnement, il est alors idiot de consacrer trop de temps ou d'efforts à chaque étape du processus de création. Ne développez que les éléments dont vous pensez avoir besoin pour une séance particulière. Vous pouvez toujours y revenir et compléter le reste par la suite, si la tribu survit pour faire une autre apparition.

Si la tribu est le centre d'une aventure particulière, alors il convient de la développer aussi complètement que vous pouvez. Vous avez besoin de connaître les motivations et les personnalités des divers membres de la tribu afin que l'interprétation de leur rôle soit efficace. Vous avez également besoin de connaître les paramètres de jeu des membres de la tribu pour accomplir les combats ou les autres situations impliquant des mécanismes du jeu.

Quels sont donc les divers éléments qui entrent dans la création d'une tribu ? Vous avez besoin de décider un certain nombre de choses, et plus vous pourrez ajouter de détails à chaque élément, plus la tribu sera colorée et excitante. Ces éléments comprennent le nom, la taille, l'alignement principal, les opérations et moyens d'existence, la personnalité, l'origine et l'historique, l'emplacement et les défenses, les réactions typiques, les forces et les faiblesses, et les membres les plus importants de la tribu.

Chacun de ces éléments vient avec les autres dans la création de la tribu. En fonction du rôle de la tribu dans votre aventure ou campagne, chaque élément ne devra pas être initialement considéré dans toute sa globalité. Vous pourrez y revenir et ajouter des détails à une date ultérieure si vous pensez que la tribu jouera un rôle dans une autre aventure. Quand c'était possible, nous avons inclus une table de génération rapide qui vous aidera à choisir aléatoirement un élément. Comme pour tout système de génération aléatoire, celui-ci n'est qu'un guide. Vous ne devez pas vous sentir bloqué par un résultat ou obligé d'utiliser le système simplement parce qu'il est là. Laissez-le plutôt vous aider à être plus créatif — et abandonnez-le s'il est un obstacle pour vous.

Une dernière précision avant de rentrer dans le vif du sujet. Le monde de DARK SUN™ est abrasif et dangereux. Gardez cela à l'esprit quand vous ajoutez des détails à chaque élément. La vie est dure sur Athas et ses habitants le sont devenus par réaction. La violence et la mort sont des choses fréquentes, et



les gens peuvent être aussi impitoyables que le monde lui-même.

Nom de la tribu

Chaque tribu d'esclave s'accompagne d'un quelconque terme descriptif. Sans un nom, les membres d'une tribu n'auraient aucune manière de s'identifier. Un bon nom vous en dit également beaucoup sur la tribu qui le porte. Plus l'épithète est coloré, plus la tribu semblera réelle.

Quand vous décidez d'un nom, il y a trois approches de base. Un nom de tribu peut venir du nom de son chef ou de son fondateur, de la région dans laquelle elle vit ou opère, ou d'un terme descriptif de ses moyens d'existence principaux. De plus, de nombreux noms de tribu sont formés par une combinaison des éléments ci-dessus. Les Traqueurs de Werrik par exemple tirent leur nom de celui de leur chef (Werrik) et des moyens d'existence principaux par lesquels ils survivent (traquer des esclaves en fuite). Les Razzieurs des Sables Noirs, d'un autre côté, ont combiné dans leur nom l'élément inhabituel du terrain de leur base opérationnelle (un ensemble de ruines anciennes entouré par du sable noir) avec leur principal moyen d'existence (le pillage).

Les tables ci-dessous donnent quelques exemples de moyens d'existence et d'emplacement, ainsi qu'une méthode aléatoire pour déterminer le nom d'une tribu-esclave. Si vous obtenez par exemple un 15 sur la table 1A et un 17 sur la 1C, vous pouvez appeler votre tribu les Ravageurs d'Horgon.

Table de création rapide 1 : Nom tribal

Table 1A : Origine du nom

(Lancez 1d20)

1-4	A. Nom du fondateur ou du chef
5-7	B. Emplacement
8-11	C. Principaux moyens d'existence
12-13	Combinaison de A et B
14-16	Combinaison de A et C
17-19	Combinaison de B et C
20	Combinaison de A, B et C

Table 1B : Emplacements possibles

(Lancez 1d20)

Mer Pulvérulente	
1	Côtier
2	Insulaire
3	Ruines
Les Plateaux	
4	Landes rocailleuses
5	Désert
6	Plaine salée
7	Amas rocheux
8	Savane
9	Près d'un bassin pulvérulent intérieur
10	Ruines
11	Oasis cachée
La Cordillère	
12	Contreforts
13	Canyons
14	Montagnes
15	Ruines
16	Vallée cachée
Les Hinterlands	
17	Landes rocailleuses
18	Savane
19	Ruines
20	Oasis cachée



Créez vos propres tribus

Table 1C : Exemples de termes descriptifs

1-3	Razzieurs
4-5	Pillards
6	Dépouilleurs
7	Chasseurs
8-9	Traqueurs
10	Guerriers
11	Pirates
12-13	Brigands
14	Détrousseurs
15-16	Maraudeurs
17-18	Ravageurs
19-20	Prédateurs

Taille de la tribu

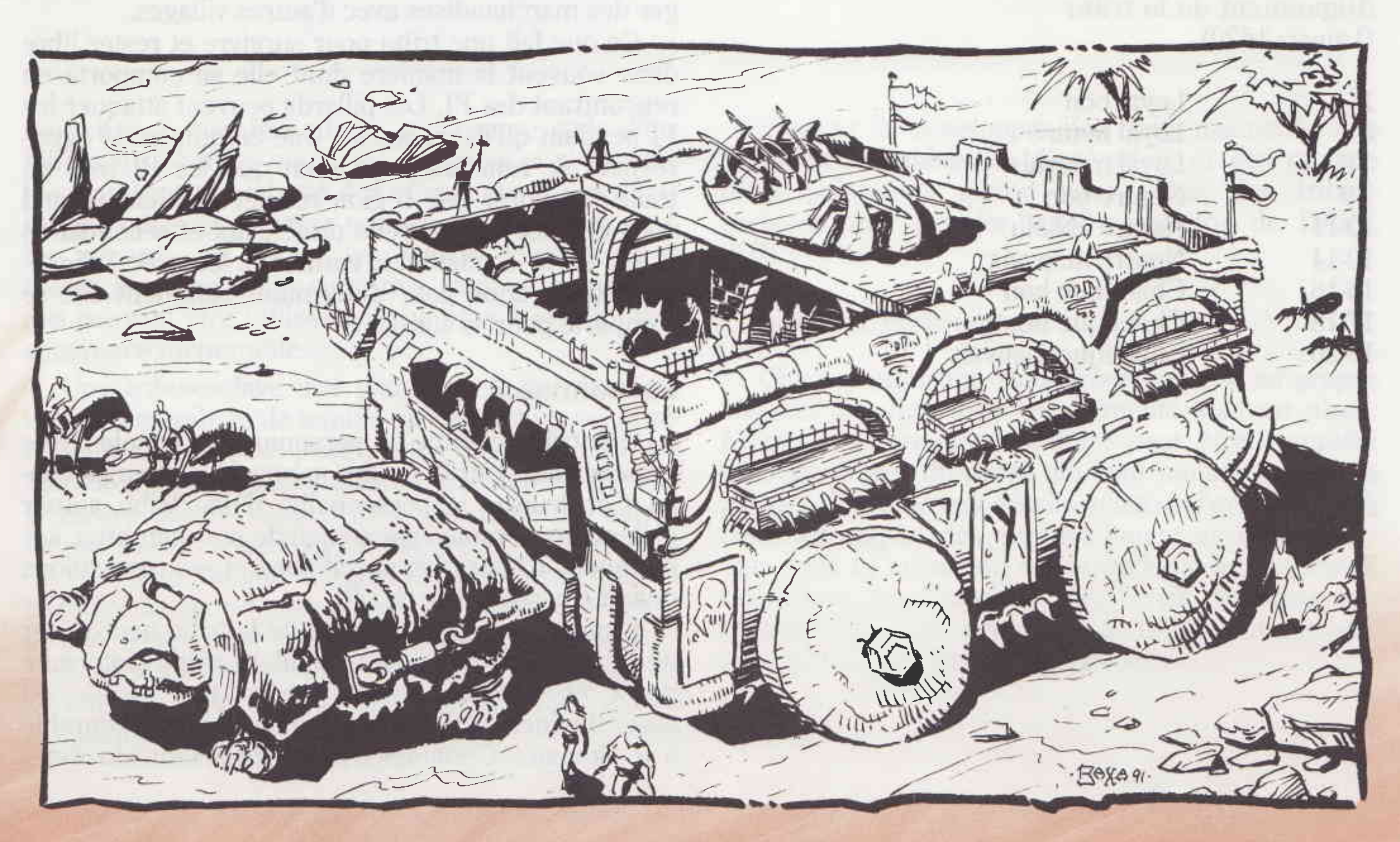
Quelle taille a la tribu que vous souhaitez créer ? Est-ce une petite bande ? Un hameau ? Un village entier ? La taille de la tribu détermine quelles sortes d'activités elle peut poursuivre, sa force et même la facilité avec laquelle elle trouve sa nourriture et son eau.

Bien que la taille de la tribu devrait être basée sur ce que vous souhaitez intégrer dans votre campagne, vous pouvez utiliser le système suivant de génération rapide pour en décider aléatoirement. Bien sûr, la taille de la tribu déterminera le reste du processus de création.

Table de création rapide 2 : Taille de la tribu

(Lancez 1d100)

01-35	Petite (jusqu'à 50 membres)
36-70	Moyenne (de 50 à 200 membres)
71-90	Grande (de 200 à 500 membres)
91-00	Enorme (plus de 500 membres)





Alignement principal

Les tribus, comme les personnages, ont des alignements. L'alignement d'une tribu détermine la manière dont ses membres opèrent en groupe, donnant au MD un tableau précis de la manière dont elle va se comporter. Mais, comme avec tout groupe, les individus constituant la tribu peuvent avoir des alignement variés.

Une tribu chaotique bonne, par exemple, peut prendre l'habitude d'épargner les vies de ceux qu'elle pille, alors qu'une chaotique mauvaise se réalisera dans une violence sans ordre dirigée contre tous ceux qu'elle rencontre.

Vous devrez choisir un alignement qui décrit le mieux le comportement que vous envisagez pour la tribu dans sa globalité. La table de création rapide devrait être utilisée uniquement si vous créez une tribu à chaud. Rappelez-vous enfin que l'alignement d'une tribu ne détermine que l'attitude générale du groupe. Des individus membres peuvent posséder tout alignement que vous estimez leur correspondre.

Table de création rapide 3 : Alignement de la tribu

(Lancez 1d20)

1	Loyal bon
2	Loyal neutre
3-6	Loyal mauvais
7-9	Neutre bon
10-11	Neutre absolu
12-14	Neutre mauvais
15-16	Chaotique bon
17-18	Chaotique neutre
19-20	Chaotique mauvais

Opérations et moyens d'existence

Les buts les plus immédiats de chaque tribu-esclave sont de survivre et de rester libre. Dans les contrées sauvages rudes et impitoyables d'Athas, il y a peu de place pour autre chose. La manière dont une tribu parvient à ces fins en dit beaucoup sur elle et ses membres.

La plupart des tribus pillent tout ce qui croise leur chemin. Ce qui distingue chaque tribu est la manière dont elle pille, et jusqu'où elle est prête à aller pour survivre.

Les moyens d'existence d'une tribu soutiennent ses efforts pour accomplir ses buts. Certaines tribus ont des moyens de subsistance secondaires, d'autres n'en ont qu'un. Ils prennent souvent la forme d'opération spécifiques comme la conduite de raids, l'embuscade et l'attaque de caravanes, et la recherche de cibles potentielles. Les opérations secondaires peuvent comprendre l'agriculture, la cueillette, la chasse, l'envoi de troupes d'acteurs (comme à Point Salé), le fait de se faire passer pour des artisans libres (comme la Bande de Tenpug), ou même la prétention d'être des négociants légitimes afin d'échanger des marchandises avec d'autres villages.

Ce que fait une tribu pour survivre et rester libre dicte souvent la manière dont elle se comporte en rencontrant des PJ. Les pillards peuvent attaquer les PJ pendant qu'ils voyagent. Une communauté agraire peut se rencontrer pendant que les PJ sont en train d'explorer une région reculée d'Athas. Quand vous décidez des moyens principaux et secondaires (s'il y en a) d'existence, combinez les avec l'alignement de la tribu pour déterminer comment elle se comporte pour sa survie.

Personnalité

Une tribu, comme un personnage, a besoin d'une personnalité pour la rendre mémorable et engageante. Construisez la personnalité d'une tribu autour d'éléments comme l'apparence de ses membres, ses méthodes d'opération spécifiques et ses motivations quand elle rencontre des PJ.

L'apparence des membres de la tribu peut varier de l'absence d'habillement standard à une uniformité rigide en fonction de vos désirs, tant qu'elle est assez distinctive pour laisser une impression durable à vos joueurs. Certaines tribus sont si individualistes



que chaque membre adopte son propre style d'habillement. D'autres ont formé des groupes si liés que les membres ont adopté des vêtements et des décorations qui sont presque uniformes. Les vêtements, les armures, les bijoux, les coupes de cheveux et même les ornements corporels, comme les tatouages peuvent être utilisés pour donner à la tribu une apparence mémorable.

Une tribu-esclave très pauvre peut par exemple vêtir ses membres de loques car ce sont les seuls vêtements qu'elle peut s'offrir. Une autre, comme les Libres, comporte des individus tellement individualistes que chacun essaye de se distinguer des autres au niveau de l'apparence. A l'opposé, les Traqueurs de Werrik ont adopté la même coupe de cheveux et l'Armée de Sortar marque ses membres de tatouages au visage pour les identifier comme faisant partie du groupe. Même les Razzieurs des Sables Noirs portent des capes noires à capuchon quand ils pillent une caravane qui passe.

Essayez de développer des traits distinctifs, des méthodes inhabituelles d'opération, et des motivations puissantes quand vous créez des tribus-esclaves pour peupler votre campagne de DARK SUN.

Origine et historique

Chaque tribu que vous créez possède sa propre vie une fois que tous les éléments sont en place. Même ainsi, aucune tribu ne peut être complète sans les détails du passé qui l'ont modelée. Dans la plupart des cas, ces détails relatent l'origine de la tribu. La plupart des origines jouent un rôle important dans la formation et les actions subséquentes des tribus. Les Traqueurs de Werrik devinrent des vendeurs d'esclaves en raison du traitement que leur chef a subi quand elle était esclave.



Créez vos propres tribus

Les origines tournent généralement autour du chef qui a pris le contrôle d'une tribu existante ou qui en a forgé une nouvelle en servant de guide à des esclaves en fuite. Si toutes les tribus-esclaves accordent à leurs membres une grande liberté et indépendance, ils suivent souvent les idées et impulsions de l'individu fort qui les dirige.

Les tribus-esclaves sont également construites sur les événements qui ont façonné leur histoire. Des événements importants qui influencent pour toujours une tribu-esclave comprennent la découverte ou la perte d'une base opérationnelle sûre et des raids significatifs dans lesquels elle a été impliquée.

L'origine et l'historique d'une tribu aident conjointement à créer son histoire. Sans une histoire, une tribu semble artificielle ou à deux dimensions. Elle peut avoir une hauteur et une largeur mais sans passé elle n'a pas de profondeur. Une histoire vibrante remplie d'événements qui façonnent la région de votre campagne, créeront un environnement de jeu riche. Donnez à votre tribu un passé clair et intriguant, et cela vous aidera à déterminer son futur.

Emplacement et défenses

Quasiment toutes les tribus-esclaves sont des tribus de pillards. Les esclaves en fuite manquent souvent des compétences ou des ressources pour devenir quoi que ce soit d'autre. Si vous avez besoin d'une tribu-esclave pour l'utiliser comme rencontre alors que vos PJ se déplacent, vous n'avez pas besoin d'en savoir beaucoup sur l'emplacement de son campement ou de son village. Mais, plus vous pouvez mettre de détails dans la création d'une tribu, plus elle enrichira votre campagne. Nous vous suggérons pour cette raison de développer l'emplacement de la base de la tribu et les défenses la protégeant même si vous pensez que vos PJ ne la visiteront jamais. Et puis qui sait ? Un groupe de joueurs créatifs peut vous surprendre avec les actions de leurs PJ.

Rendez l'emplacement de chaque tribu particulier et intéressant. Pour ce faire, placez-la dans un lieu exotique et unique. Regardez les exemples dans ce livre. Une tribu a construit son village au fond d'un énorme cratère. Une autre a installé une base sûre dans les profondeurs d'une ancienne mine de sel. Une autre encore s'est emparée des ruines d'une ancienne cité, ignorant l'aura maléfique qui continue à planer sur ce lieu comme un linceul mortuaire.

Une tribu-esclave existe rarement comme un groupe nomade. Si une tribu peut fortement s'éloigner d'un point central pour mener un raid, la plupart retournent vers une base sûre une fois l'opération achevée. Quelques uns de ces villages de pillards peuvent avoir des petites cultures ou même des installations pour du bétail, mais ce ne sont au mieux que des aspects secondaires. Quasiment tous ces villages sont conçus pour offrir protection à leurs tribus pendant qu'elles se reposent entre deux raids.

Après que vous ayez choisi un lieu pour le village, vous avez besoin de tracer un plan et de décider quelles défenses la tribu a installées pour se protéger. Le plan peut être aussi détaillé et complexe que vous le souhaitez. Rentrez dans n'importe quel niveau de détails dont vous avez besoin pour traiter les rencontres dans le village si les PJ devaient s'y retrouver. Les défenses sont-elles simplement dues au terrain inhabituel ou la tribu a-t-elle construit des murs, installé des pièges et placé des sentinelles pour se protéger encore plus des créatures sauvages, des esclavagistes qui rôdent et des autres tribus ? Quoi que vous décidiez, les détails que vous ajouterez développeront encore plus votre tribu-esclave en un groupe mémorable de personnages.

Réactions typiques

De quelle façon la tribu que vous êtes en train de créer traite-t-elle avec des non membres ? Presque jamais et avec une bonne dose de suspicion. Mais pourquoi créer une tribu à utiliser dans votre aventure si elle n'a rien à faire avec vos PJ ? Vous devez déterminer les réactions typiques à ce que vous pensez que vos PJ peuvent faire s'ils rencontrent la tribu. La détermination de la manière dont se comporte la tribu avec les étrangers dictera le déroulement de la rencontre avec les PJ. Pour cette raison, à moins que cela n'ait vraiment aucune importance, cette décision devrait être prise avec précaution et prévision.

Voulez-vous que la tribu soit un ennemi penchant vers la destruction des PJ ou souhaitez-vous qu'elle soit juste hostile envers les étrangers ? Les ennemis tendent à être des pillards qui tuent ou capturent les gens qu'ils dépouillent, tandis que les tribus hostiles

attaquent pour repousser les étrangers et assurer leur sécurité. Elles peuvent être également neutres dans leurs attitudes. De nombreuses tribus se comportent ainsi avec les étrangers. Quelques unes peuvent même être amicales, bien que la nature soupçonneuse des affranchis exclue généralement ce genre de comportement sauf dans des circonstances exceptionnelles.

Table de création rapide 4 : Attitude tribale envers les étrangers

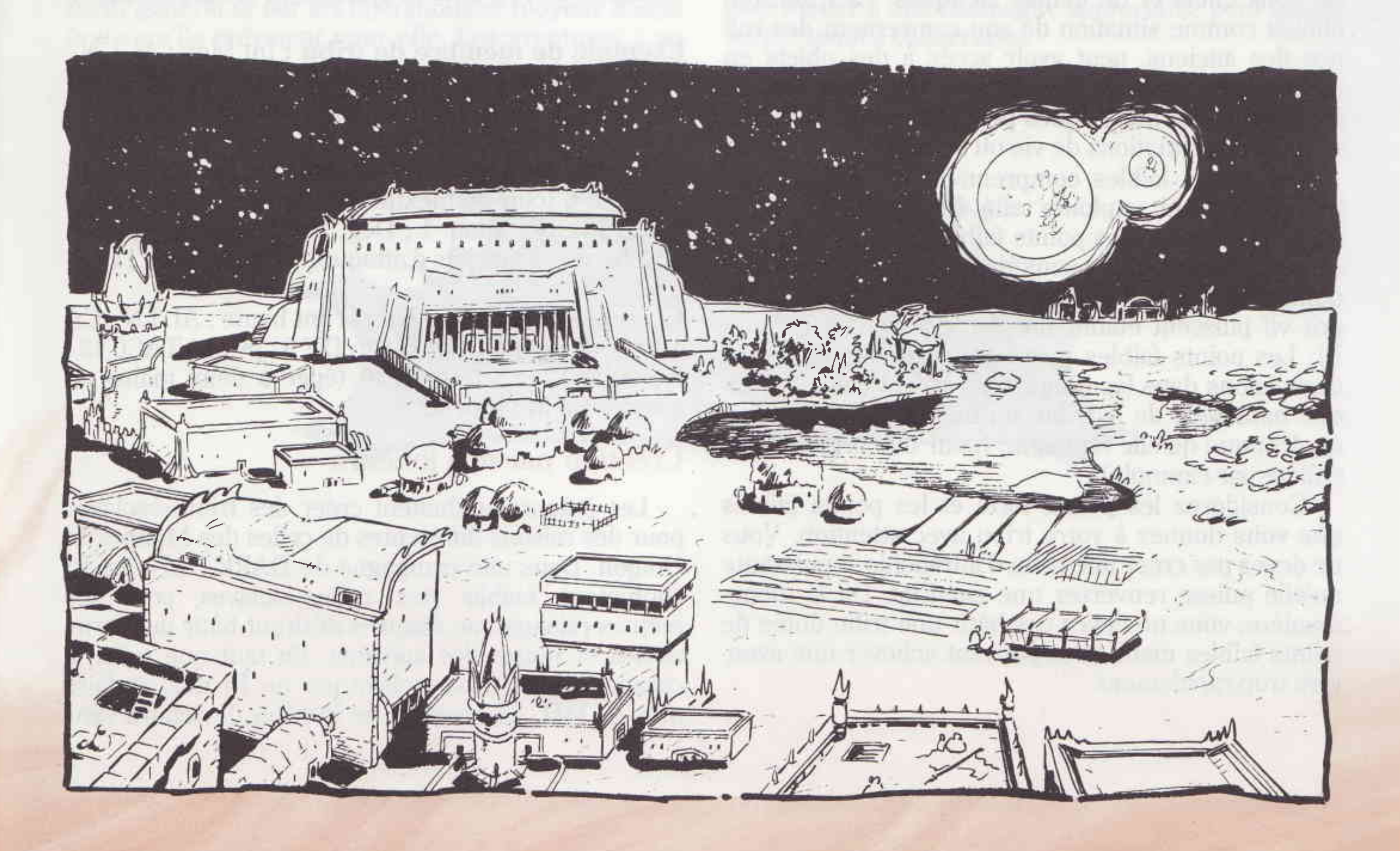
(Lancez 1d10)

1	Amicale mais prudente
2-5	Neutre mais prudente
6-9	Hostile
10	Ennemie

Comment les PJ peuvent rejoindre la Tribu ?

Cette question n'a besoin de recevoir une réponse que si vous pensez que les PJ peuvent souhaiter rejoindre la tribu que vous avez conçue et qu'ils ont une origine d'affranchis. Dans ce cas, pensez avec attention à la manière dont vous pouvez approcher ce sujet. Il est plus que vraisemblable que cela sera la base d'une aventure complète ou même de plusieurs car les PJ tenteront de prouver leur valeur à travers une série de quêtes et de missions spéciales.

Vous devez décider, en fonction de la tribu que vous avez créée, si elle envisage même l'appartenance des PJ (gardez à l'esprit qu'aucune tribu-esclave n'offre à des non-esclaves de lui appartenir). Si la réponse est oui, alors vous devez présenter une série de tests que la tribu devrait utiliser pour déterminer la valeur des PJ. Rappelez-vous que ces tests doivent être logiques et aussi durs que les vents brûlants d'Athas. Une tribu de pillards qui demande aux PJ





de s'engager dans une mission commerciale n'aura probablement aucun sens dans le contexte de la campagne, et une tribu qui demande aux PJ une preuve de leurs compétences agricoles n'est pas dans l'humeur ou l'esprit d'une aventure de DARK SUN™.

Points forts et points faibles

Chaque tribu-esclave doit avoir des points forts et des points faibles. Sans cela, vous ne serez pas capable de déterminer le résultat des rencontres entre la tribu et vos PJ.

Les points forts peuvent varier des talents et capacités des membres importants de la tribu à l'emplacement de son village ou de son campement. Un clerc, un psioniste ou un magicien puissant qui a prêté serment d'allégeance à la tribu peut changer radicalement l'issu de toute situation. Il en est de même de la présence de combattants expérimentés, de bons chefs et de génies tactiques. La tribu, qui choisit comme situation de son campement des ruines des anciens, peut avoir accès à des objets en métal. Des armures, des armes, des boucliers et d'autres objets métalliques peuvent faire la différence dans des situations de vie ou de mort.

Les points faibles comprennent les défauts que les PJ peuvent exploiter afin de sortir victorieux d'une rencontre. Ces points faibles ne devraient pas être manifestes, mais vous devriez en tant que MD donner quelques indices pour que des joueurs à l'esprit vif puissent établir un plan d'action pour leurs PJ. Les points faibles peuvent prendre la forme de dissensions dans les rangs, d'un défaut dans la tactique habituelle de la tribu, ou même d'une aversion quelconque qu'elle témoigne (pour une région particulière par exemple).

Considérez les points forts et les points faibles que vous donnez à votre tribu avec attention. Vous ne devez pas créer une tribu d'affranchis si puissante qu'elle puisse renverser une cité-État. De la même manière, vous ne devez pas bâtir une tribu dotée de points faibles manifestes pouvant achever une aventure trop rapidement.

PNJ tribaux importants

Qui sont les chefs de la tribu que vous avez créée ? Qui en sont les membres ? Les PNJ qui peuplent une tribu la rendent vivante, aussi assurez-vous qu'ils s'intègrent dans le cadre que vous avez tracé, ou que, s'ils le rompent, ils ont une bonne raison de le faire. Il vous suffit seulement de créer un nombre de PNJ individuels suffisant selon vous pour répondre aux relations que pourraient avoir les PJ avec la tribu. Les membres typiques sont importants, car ils sont en général les premiers que les PJ rencontreront. C'est le cas des chefs de niveau faible à moyen car ils viendront interroger les visiteurs. Ce n'est que si vos PJ sont véritablement dans leur droit que vous aurez besoin de les amener devant le chef de la tribu.

Regardez les membres inclus dans les tribus-esclaves présentées plus haut dans ce livre comme sources d'inspiration et d'exemples. Voici quelques exemples de PNJ pour le système de création rapide :

Exemple de membre de tribu : Int Moy ; AL CN ; CA 8 (cuir de carru) ; VD 12 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 18 ; Nb Attaq. 1 ; Dég. 1d6 (gourdin) ; Tai M ; Mor 10

Exemple de sous-chef de tribu : Int haute ; AL NB ; CA 6 (cuir de mekillot) ; VD 12 ; DV 6 ; pv 35 ; TAC0 15 ; Nb Attaq. 1 ; Dég. 1d8-1 (épée longue en obsidienne -2 aux jets d'attaque) ; Tai M ; Mor 11

Exemple de chef de tribu : Int haute ; AL LN ; CA 4 (cuir de mekillot) ; VD 12 ; DV 9 ; pv 51 ; TAC0 12 ; Nb Attaq. 3/2 ; Dég. 1d10 (épée à deux mains en acier) ; Tai M ; Mor 12

Création par des joueurs

Les joueurs souhaitent créer des tribus-esclaves pour des raisons différentes de celles des Maîtres de Donjon. Dans une campagne de DARK SUN, les PJ souhaitent établir des tribus-esclaves pour les mêmes raisons que d'autres désirent bâtir des forteresses et réunir des suivants. En tant que telle, la création d'une tribu-esclave par un PJ doit se faire avec le MD. La création de la tribu deviendra sans

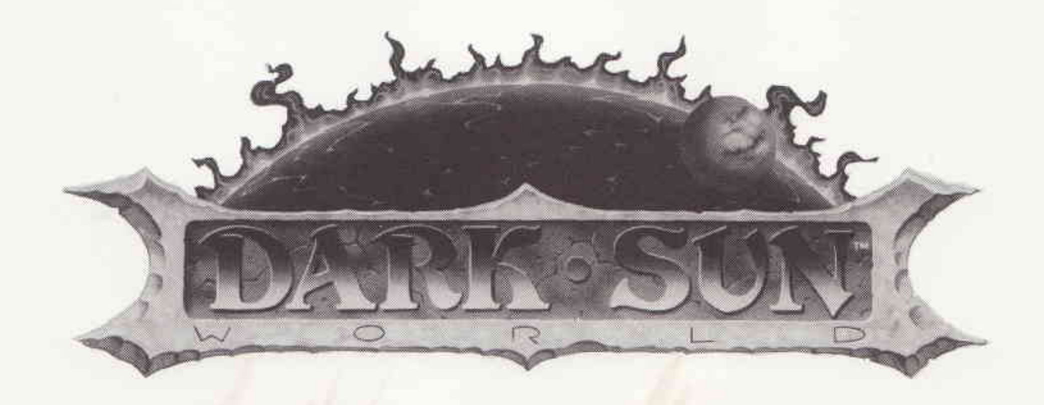
doute l'objet de nombreuses aventures et peut-être même le centre de la campagne pendant un certain temps.

Quand les joueurs décident que leurs PJ souhaitent construire une tribu, ils doivent d'abord en discuter avec leur Maître de Donjon. Ils auront besoin de sa coopération pour élaborer les scénarios appropriés de la campagne. Si le MD décide qu'il ne peut intégrer ces éléments dans son histoire actuelle, les joueurs devront vivre avec cette décision pour l'instant. Mais, le MD devrait faire tout son possible pour inclure les désirs de ses joueurs dans sa campagne.

Après l'approbation initiale du MD, c'est aux joueurs de faire quelques plans. En utilisant les indications données dans la section "Création par un Maître de Donjon", les joueurs devraient esquisser un modèle approximatif de la tribu qu'ils souhaitent créer. Ils devraient inclure des idées sur le nom et la taille de la tribu qu'ils veulent fonder, sur son alignement général et sur les opérations et moyens d'existence qu'ils prévoient pour elle. Les aventures à accomplir donneront du corps à l'origine de la tribu et l'historique existant des PJ (pourvu qu'ils aient été esclaves) servira d'historique initial pour la tribu. Ce serait également une bonne chose que les joueurs donnent au MD quelques suggestions concernant le type de localisation qu'ils aimeraient avoir pour leur village ainsi que quelques forces et faiblesses possibles.

Bien sûr, tout n'ira jamais exactement comme le désirent les PJ. Tous les soucis et problèmes inhérents à la formation d'une tribu deviendront les obstacles de l'aventure. Le but final reste la création de la tribu, si les PJ peuvent l'accomplir.

Cette méthode de création de campagnes aussi bien par le MD que par les PJ peut conduire à des situations excitantes et à un partage de la lourde charge de travail du MD. Bien sûr, ce dernier n'est pas obligé de suivre à la lettre chaque suggestion des joueurs, mais en définissant les buts qu'ils souhaitent accomplir, ceux-ci informent le MD de la direction qu'ils souhaitent que prenne la campagne. Cela peut mener à une campagne appréciable pour toutes les personnes concernées.





Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

TRIBUS — ESCLAVES

par Bill Slavicsek

Des hordes de pillards surgissent des sables tourbillonnants du monde desséché d'Athas. Elles submergent les caravanes, les dépouillent puis disparaissent à nouveau vers les terres désolées. Qui sont ces fantô- mes du désert ? Où vivent-ils ? Comment survivent-ils loin des hauts murs des cités-États ? *Tribus-esclaves* répond à ces questions comme à beaucoup d'autres sur les affranchis qui se sont enfuis dans le désert.

Le monde de jeu de DARK SUN™ est maintenant ouvert à des campagnes au sein de royaumes qui se situent hors de l'influence des rois-sorciers. Dans cet accessoire, les tribus-esclaves les plus importantes et prospères de la Région de Tyr sont présentées en détail. *Tribus-esclaves* permet au MD de créer des tribus entièrement nouvelles pour sa propre campagne de DARK SUN™. Cet accessoire indique également aux joueurs comment former leur propre tribu une fois qu'ils ont échappé au joug des rois-sorciers. Le meurtrier monde d'Athas n'a aucune pitié pour ceux qui ne sont pas près à affronter ses dangers !



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.



TSR UK, Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Accessoire de jeu officiel